BRASIL
DRAGÃO
TRAMA
Suplemento
para o jogo
3D&T
U.F.O.
TEAM

Edição e Texto

Marcelo Cassaro "Paladino"

Arte

Marcelo Cassaro "Paladino",
Eduardo Francisco, Joe Prado,
Evandro Gregorio, Marcelo Caribé,
Rod Reis, Wagner Fukuhara

Agradecimentos Especiais a

Joe Prado, pela mini-série U.F.O.Team original e pela ajuda na criação de Killbite, Deadly Eye, Ogress e tantos outros

Fernando "Lalo" Martins, pela aventura "Alerta 137" original

Flávio L.R. Ribeiro, pelos Rogue Hunters

Dino Gomes, também pelos Rogue Hunters

Marcelo Del Debbio e Norson Botrel, pela publicação de Invasão 2ª Edição e Inimigo Natural

Eduardo Francisco, pelo U.F.O.Team estilo mangá

Evandro Gregorio, pelo U.F.O.Team estilo Vertigo

J.M.Trevisan, pelos Biscoitos U.F.O.

Rogério "Katabrok" Saladino, pelo Capitão Ninja como NPC de Vampiro (por essa eu não esperava!)

Petra Leão "Urameshi", pela Capitinha Ninja (idem!)

Wagner Fukuhara, por Sensei

Ao site SpellBrasil (www.rpg.com.br), por disponibilizar GURPS Espada da Galáxia

e a todos os leitores da DRAGÃO BRASIL, que fizeram de **3D&T** algo muito maior do que ele havia sido planejado para ser.

DIRETOR
Ruy Pereira
Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"
Editores Assistentes
J.M.Trevisan
Rogério "Katabrok" Saladino
Produtor Gráfico
Roberto Avelino
Diagramadores
Márcia M. S. Braga
Dawis Roos
Scanners
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes
Contato
Lourdes Maurício
Números Atrasados
Viviane Assis
Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 3849-1159/3849-2266
Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A
Impressão e Acabamento
PARMA
Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL (ISSN 1413-599X) é uma publicação da trama Editorial Ltda.

U.F.O. TEAM

INVASÃO

A sala de controle do Centro Espacial Kennedy pareceu congelar no tempo. Os técnicos da NASA tinham os rostos petrificados em máscaras de terror, assistindo à cena trágica multiplicada pelos muitos monitores.

Quando alguns momentos haviam se passado e todos se achavam recuperados do choque inicial, a imagem da explosão fugiu das telas e se dissolveu em chuviscos. Técnicos-chefes gritaram ordens para a equipe de manutenção. Mas, antes que alguém pudesse fazer algo, um novo horror invadiu o prédio.

Um rosto alienígena estava nos monitores.

A voz que ecoou nos alto-falantes falava em inglês. Era nitidamente jovem e feminina, mas soava tão metálica que parecia vir de um encanamento.

— Isto foi apenas um aviso. Mantenham-se longe do espaço, ou preparem-se para o genocídio total da civilização terrana.

— Terra, 1986, momentos depois da explosão do ônibus espacial Challenger

Tudo começou com a chegada dos metalianos.

O primeiro contato entre metalianos e terrestres deu-se em 1967. A Capitã Trahn Teoliahn, primeira mulher a formar-se na Academia de Exploração Espacial de Metalian, penetrou em nosso sistema planetário e registrou nosso Sol com o nome de "Drall" — um nome mitológico, como os demais usados por metalianos para nomear corpos celestes. A Terra passou a ser conhecida como Drall-3.

Confiante de que o planeta nada oferecia de perigoso para um metaliano, Trahn desembarcou no território que conhecemos como interior de São Paulo, Brasil. Perambulou por regiões rurais, intrigando seus habitantes com relatos sobre fantasmas que deixavam pegadas muito profundas. Entre os incidentes dignos de nota, destaque para o ataque de um touro bravio e uma onça-pintada (mortos logo a seguir, naturalmente), tiros disparados por um fazendeiro, e o contato com duas crianças nativas.

A atitude amistosa das crianças teve forte efeito sobre Trahn. Supondo que a Terra tinha potencial para aceitar os metalianos como amigos, a capitã desejou retornar àquele mundo anos mais tarde. Fez isso a bordo da bionave Vigilante, comandada pelo Capitão Kursor Krion, visto que sua própria nave estava em reparos. Contatos de rádio com o governo dos EUA combinaram um encontro no observatório astronômico de Arecibo, em Porto Rico.

Os protestos veementes do explorador veterano não foram suficientes para fazer com que Trahn desistisse da visita diplomática. Mesmo ciente da paranóia terrestre com relação a alienígenas, ela novamente supôs que não havia perigo.

Ela estava enganada.

O Incidente Kursor

A tragédia ocorrida na Terra com a capitã Trahn fez com que o sistema Drall fosse considerado área proibida pelo Império Metaliano. Assim permanceu até tempos recentes.

No ano de 1979 o Capitão Kursor retornou às vizinhanças do planeta, juntamente com uma aspirante a exploradora espacial. Treinavam procedimentos exploratórios nas planícies congeladas de Europa, uma das luas de Júpiter, quando notaram a aproximação da sonda espacial Voyager II. Esse fato alarmante significava que os terrestres, outrora confinados em seu próprio mundo, preparavam-se para uma "conquista do espaço". Já abalado pela morte de Trahn naquele mundo maldito, e movido pela paranóia natural de sua raça, Kursor interpretou aquilo como uma ameaça seríssima a seu Império e deu início a uma guerra particular.

Arrastando consigo sua fiel e submissa aluna Slanet, o explorador espacial deu início a uma guerra secreta contra os terrestres. Por muito tempo os meios de comunicação conseguiram esconder do grande público os ataques alienígenas, dirigidos especialmente contra bases espaciais e instalações militares.

O terrorismo durou anos, até que o Império tomou conhecimento da vendeta de Kursor através de uma mensagem de rádio, interceptada por uma nave exploratória em 1995. As notícias sobre o chamado "Incidente Kursor" criaram dissidência entre os

metalianos: inspirados pela "nobre" atitude do herói que protegia sua Imperatriz, diversos outros decolaram em naves e rumaram para a Terra — seguidos por outros que tentavam capturá-los, seguindo ordens imperiais ou mesmo sem elas.

As Guerras Secretas

A virada do milênio está sendo um período dramático para os terrestres, embora a maioria não saiba disso.

A vida na Terra, que parece normal, na verdade é perturbada por notícias sobre OVNIs e contatos com extraterrestres. Metalianos impelidos pelos mais variados motivos chegam para travar aqui suas guerras, obedecendo a instintos que eles próprios são impotentes para dominar. Como Kursor, em sua paranóia eles enxergam o avanço da ciência terrestre como séria ameaça a seu próprio planeta-natal. O perigo não é real, visto que a tecnologia da Terra ainda vai demorar para desenvolver vôos interestelares — mas muitos metalianos agem com o coração, não com a razão. Mesmo as ordens imperiais não são suficientes para detê-los.

Durante esta fase turbulenta, os governos da Terra empenham-se em ocultar tudo o que diz respeito a extraterrestres. Pessoas que tomam conhecimento sobre tais assuntos, mesmo por acidente, são alvo de feroz caçada. Ufólogos são desacreditados com farsas bem elaboradas, como o famoso Caso Roswell. Nada escapa para o público: tragédias como a explosão da Challenger eram sempre atribuídas a outras causas, jamais a "metalianos" ou coisa parecida.

Envolvida no fogo cruzado de uma guerra entre duas superpotências extraterrestres, a Terra não tenta meramente sobreviver ao conflito. Mais do que isso, luta para expulsar os invasores. Eles próprios forneceram os meios para isso: a pesquisa de naves e artefatos extraterrestres possibilitou um rápido avanço de nossa própria tecnologia, colocando-nos séculos à frente. Hoje, um pequeno grupo de soldados terrestres suficientemente armados e equipados pode fazer frente a um ou dois metalianos.

O contato com extraterrestes também está provocando o surgimento de terrestres com superpoderes. Alguns os recebem graças a experimentos governamentais secretos. Outros ganham esses poderes dos próprios aliens, por razões misteriosas. Será muito difícil que essas pessoas consigam levar uma vida normal, pois agora estão irremediavelmente envolvidas nos conflitos entre humanos e aliens.

O que é 3D&T?

3D&T significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição.** Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio: é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em **3D&T** isso não é tão importante. Suas regras não foram feitas para parecer realistas. Foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogo são poucas. Não há longas tabelas ou diagramas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua — desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, mangá e anime. Aqui, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O **Manual 3D&T** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também para usar qualquer outro suplemento para **3D&T.**

O que é U.F.O.Team?

U.F.O.Team é um cenário para uso em jogos de RPG, um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras. Ao contrário de **Tormenta**, que tem como tema a fantasia medieval, **U.F.O.Team** é um cenário de ficção científica e super-heróis.

Um OVNI, Objeto Voador Não-Identificado, é um objeto voador que não pode ser identificado por sinal de radar — o que às vezes pode significar contato com extraterrestres. Em inglês fica Unidentified Flying Object, ou U.F.O. O grupo **U.F.O.Team** é uma equipe de superseres formada pelos militares norte-americanos para caçar alienígenas, especialmente os metalianos e traktorianos.

A primeira aventura do **U.F.O.Team** foi vista em uma mini-série em quadrinhos publicada pela Trama Editorial em 1996. No entanto, o universo destes personagens é muito mais amplo — seus personagens, fatos e criaturas apareceram em muitos outras HQs, livros, jogos e artigos de RPG. Os mais importantes são o romance de ficção científica **Espada da Galáxia**, o RPG **Invasão** e o suplemento on-line gratuito **GURPS Espada da Galáxia.**

O suplemento que você tem agora em mãos é uma compilação de grande parte do material publicado sobre o mundo de **Espada da Galáxia** e **Invasão**, agora com regras para **3D&T.** Você vai encontrar aqui novas regras, personagens, criaturas e uma história próprios para este novo cenário, em um clima que mistura conspiração extraterrestre com HQs de super-heróis.

O mundo de **U.F.O.Team** é como o nosso mundo — a Terra atual. Pelo menos na superfície, tudo está como deveria. Mas oculta aos olhos do homem comum, uma guerra ocorre entre as várias agências secretas da Terra e certas raças alienígenas infiltradas em nossa sociedade.

A Estrutura do Livro

U.F.O.Team está dividido em sete capítulos:

Parte 1 • O Cenário: aqui você vai conhecer um pouco sobre o mundo de jogo, e descobrir porque a Terra está coalhando de aliens e superseres.

Parte 2 • Agências e Organizações: estes são os principais Patronos que seu personagem jogador pode adotar. Este capítulo também pode ajudar um Mestre a inventar novos Patronos para este e outros cenários.

Parte 3 • Novas Regras: aqui temos novas regras para a construção de personagens jogadores, como Superpoderes e muitas novas Vantagens, Desvantagens e Vantagens Únicas. Elas devem ser usadas em conjunto com as regras já existentes.

Parte 4 • Equipamento: armas, armaduras e artefatos futuristas para aventuras de ação, ficção científica, espionagem e super-heróis.

Parte 5 • Heróis e Vilões: os personagens principais do universo de **U.F.O.Team**, com sua história e informações de jogo, para uso como personagens jogadores ou NPCs.

Parte 6 • Os Aliens: tudo sobre os metalianos e traktorianos, as mais importantes raças alienígenas no mundo de **U.F.O.Team.**

Parte 7 • Alerta 137: uma aventura pronta para personagens super-heróis.

Bibliografia

Usado em conjunto com o **Manual 3D&T**, este livro contém tudo que você precisa para jogar no mundo

INVASÃO

de **U.F.O.Team.** No entanto, se deseja conhecer mais sobre este cenário e seus personagens, existe muito mais material que você pode consultar:

Livros e Revistas

• **Espada da Galáxia:** romance de ficção científica que deu origem a este livro. Tudo sobre as raças metaliana e traktoriana, o "Incidente Kursor" e os eventos que mais tarde levariam à Guerra Traktoriana.

• **Invasão:** RPG baseado no romance **Espada da Galáxia**, mas situado na época atual — antes do início da Guerra Traktoriana, o mesmo período em que se passa este jogo. Os personagens jogadores são envolvidos em conflitos secretos entre os extra-terrestres e agências governamentais da Terra.

• **U.F.O.Team:** mini-série em quadrinhos sobre uma equipe especial de super-heróis, filiada à Força Aérea dos EUA, treinada para combater metalianos e traktorianos.

• **Capitão Ninja:** mini-série em quadrinhos mostrando o primeiro encontro entre o Capitão Ninja e Nickie, ambos personagens incluídos neste livro.

• **Killbite:** mini-série em quadrinhos sobre a vampira adolescente Killbite, personagem incluída neste livro.

• **Predakonn:** edição especial em quadrinhos. A aparição do Predakonn, o demônio metaliano que surge quando a Imperatriz está em perigo.

• **Só Aventuras • U.F.O.Team:** jogo de RPG com os personagens dos quadrinhos. Fichas dos personagens para o sistema de **Invasão** e mapas de seu quartel-general. Contém a mesma aventura "Alerta 137" que aparece neste livro, mas com regras para **Invasão.**

• **Inimigo Natural:** suplemento para o jogo **Invasão**. Contém a história completa dos Filhos de Marte e a Unidade Ares, ambos apresentados neste livro.

Contos e Artigos

• **"Metalianos" (revista Dragão Brasil #9):** a primeira versão da raça metaliana para RPG.

• **"Caça aos OVNIs" (revista Dragão Brasil #17):** aventura de RPG; uma jovem descobre um destroço alienígena e é perseguida por alienígenas.

• **"Prepare-se, Terráqueo" (revista Dragão Brasil #20):** aventura-solo; um detetive investiga o desaparecimento de uma paleontóloga, envolvida na descoberta acidental de um corpo traktoriano.

• **"Eu Sou a Cura" (revista Dragão Brasil #25):** aventura de RPG; uma cientista metaliana escondida na Terra usa seres humanos para experimentos macabros.

• **"Sem Saída" (revistas Só Aventuras #6 e Dragão Brasil #27):** aventura-solo; em um futuro cyberpunk, um membro de gangue é usado por corporações para testar uma nova geração de biônicos.

• **"A Missão" (revista Dragão Brasil #32):** um metaliano faz confidências sobre sua psicologia e cultura a sua prisioneira, uma garota da Terra.

• **"Missão: Vegas" (revista Dragão Brasil #39):** aventura de RPG. Os personagens jogadores são contratados para resgatar uma metaliana, prisioneira em um laboratório pertencente a uma grande corporação.

- **"Rogue Hunters" (revista Dragão Brasil #60):** a primeira aparição do grupo de superseres fugitivos.
- **"Protetor" (revista Dragão Brasil #69):** a origem dos Protecs, os supersoldados genéricos que aparecem neste livro.
- **"Confronto" (revista Só Aventuras #2):** no futuro distante, após a Guerra Traktoriana, um explorador espacial metaliano encontra uma conhecida nave estelar da Terra.
- **"Coragem Metálica" (revista Só Aventuras #3 e #6):** aventura-solo; revelações sobre o passado do irreverente explorador espacial Daion Dairax.

Uma nota sobre nacionalismo

Este livro foi totalmente produzido no Brasil. No entanto, ao longo de suas páginas você vai encontrar muitos personagens com nomes americanizados, palavras em inglês (incluindo o próprio título) e fatos ocorridos em vários pontos dos EUA.

Não se trata de desrespeito pelos valores nacionais. Ocorre que **U.F.O.Team** é baseado em HQs de super-heróis, um gênero inventado pelos norte-americanos — o país que produziu as primeiros e melhores histórias deste tipo. Super-heróis estão ligados aos EUA tanto quanto robôs gigantes e artistas marciais estão ligados ao Japão. Portanto, tentar eliminar deste tipo de história qualquer influência de sua-cultura original seria prejudicar sua autenticidade.

O próprio cenário do jogo também exige uma identificação maior com os EUA. O governo norte-americano é o mais ativo do mundo no combate a extraterrestres e na preservação do segredo de sua existência. Agências e entidades como o Departamento de Defesa, NASA, NORAD, CIA, FBI e outras são sediadas lá. Até mesmo Porto Rico, onde fica o radiotelescópio de Arecibo (um local importante no livro **Espada da Galáxia**), faz parte do território dos Estados Unidos.

Isso NÃO significa que histórias de super-heróis ou conspiração alienígena não possam ser ambientadas no Brasil. Qualquer Mestre pode, se assim desejar, situar suas aventuras em nosso território ou usar elementos de nossa cultura. Este país é tão rico em atividade ufológica quanto os EUA, com relatos suficientes para abastecer o arsenal de qualquer Mestre. Além disso, os tentáculos do Departamento de Defesa podem alcançar o Brasil com facilidade, recolhendo qualquer testemunha de OVNIs. Não que nosso próprio governo não esteja envolvido em conspirações para ocultar extraterrestres, claro: tem aquela história do ET de Varginha, levado por militares, que negam tudo com todas as forças...

AGÊNCIAS E ORGANIZAÇÕES

AGÊNCIAS E ORGANIZAÇÕES

Em U.F.O.Team, numerosas organizações e agências secretas combatem os alienígenas sem que as pessoas comuns tenham conhecimento disso. Qualquer pessoa que não pertença a uma dessas agências só vai ficar sabendo sobre as guerras secretas por acidente... e vai lamentar muito!

Para um personagem jogador, será extremamente vantajoso possuir uma destas agências como Patrono. Pertencer a uma agência ou organização traz numerosos benefícios: coloca você em contato com a verdade sobre os aliens, permite que faça parte de um grupo, oferece equipamento avançado...

Sem um Patrono, a vida é bem difícil para aqueles com superpoderes ou conhecimentos proibidos. Vários serviços secretos vão praticamente competir para capturá-los primeiro — seja como recrutas em potencial, seja como prisioneiros ou cobaias. Mesmo a mais benevolente das agências secretas (se é que existe alguma) não pode permitir que pessoas com poderes ou segredos circulem em liberdade. Basta comparar a equipe U.F.O.Team — que tem o NORAD como Patrono — e os Rogue Hunters, que vivem como fugitivos.

O Mestre deve acompanhar a construção dos personagens jogadores e ficar especialmente atento a esse ponto. Será mais simples planejar as aventuras se todos eles tiverem um Patrono (pois assim seria simples enviá-los em missões) ou se todos não tiverem (pois eles seriam fugitivos). Caso contrário, o Mestre e os jogadores devem pensar em alguma solução para imaginar como um "civil" poderia atuar com agentes, ou vice-versa. (Talvez seja um colega fora da base, ou coisa assim...)

Um grupo formado por personagens que trabalham para Patronos diferentes também será interessante. Isso não chega a ser incomum — muitas agências formam grupos mistos para missões importantes, quando seus objetivos coincidem.

Equipamento: além dos benefícios normais (transporte, informação, apoio...), os Patronos deste capítulo oferecem a seus agentes certa quantidade de equipamento no início de cada missão. Esses itens não precisam ser comprados com dinheiro ou pontos.

Note, entretanto, que esses itens NÃO pertencem ao personagem. Ele não poderá usá-los para resolver problemas pessoais, a menos que seu Patrono autorize — o que raramente acontece. Equipamento danificado ou perdido será descontado do limite de itens que ele poderá usar na próxima missão, até que a perda seja remediada pelo personagem.

Também vale lembrar que nem sempre o personagem é livre para escolher o equipamento que vai usar. Dependendo da missão ou disponibilidade dos itens, talvez um ou mais deles sejam impostos pelo Patrono, e outros proibidos. Para mais detalhes, veja o capítulo Equipamento.

Exigências: todos os Patronos deste capítulo custam 2 pontos. Entretanto, a maioria deles exige que o personagem possua certas Vantagens e/ou Desvantagens. Elas não estão incluídas no custo do Patrono, devendo ser adotadas em separado. Então, para ser um Homem de Preto, você deve pagar 2 pontos por Patrono, 2 pontos por Investigação e receber -1 ponto por Má Fama. Você não pode recomprar Desvantagens exigidas de um Patrono.

NORAD

O North American Aerospace Defense Command, Comando de Defesa Aeroespacial Norte-Americano, foi no passado uma agência militar encarregada da patrulha do espaço. Sua antiga missão era vigiar todos os objetos feitos pelo homem em órbita da Terra, com o objetivo principal de precaver-se contra quedas de satélites e ataques soviéticos. Mais tarde, com fim da Guerra Fria e a chegada dos metalianos, o NORAD tornou-se uma força destinada a localizar e combater extraterrestres.

De todas as agências militares do mundo, o NORAD é uma das mais preparadas para a guerra espacial. Foram eles os primeiros a desvendar a ciência alienígena e tornar possível sua reprodução, proporcionando à Terra um grande salto tecnológico. No passado houve traktorianos infiltrados em seu alto-comando, usando sua influência para voltar as tropas do NORAD contra os metalianos; todos eles foram descobertos e destruídos (ao menos, supõe-se que sim). O NORAD é totalmente radical contra os extraterrestres. Seu lema: "um alien bom é um alien morto".

O quartel-general do NORAD é sediado quinhentos metros abaixo da montanha Cheyenne, estado de Wyoming, noroeste dos EUA — próximo à fronteira com o Canadá. Atualmente é a mais ativa agência governamental na caça aos extraterrestres hostis presentes na Terra. Suas estações de rastreamento tentam localizar OVNIs em órbita da Terra, e seus satélites de batalha (outrora destinados ao projeto "Guerra nas Estrelas") tentam combatê-los. Muitas naves alienígenas acidentadas em nosso planeta foram alvejadas pelas armas do NORAD, que podem variar desde estações orbitais de batalha laser a grandes canhões terrestres, e até mesmo mísseis nucleares. Além de armas, NORAD é também pioneiro em xenobiologia, a pesquisa da biologia alienígena; em

AGÊNCIAS E ORGANIZAÇÕES

seus laboratórios e calabouços estão pelo menos metade de todos os extraterrestres recolhidos pela Força Aérea nos últimos anos. Alguns vivos.

O NORAD é uma das agências secretas com maior número de superseres, com destaque para sua equipe U.F.O.Team — uma unidade de soldados com poderes especiais. Quase todos são civis, vítimas de acidentes ou experimentos que concederam a eles habilidades exóticas. Não estão na equipe por livre vontade: uma vez comprovado que uma pessoa possui poderes especiais (e também pode pode ser controlada), a primeira providência do Pentágono é enviar o "voluntário" para um período de testes no NORAD. Aqueles que conseguem se qualificar passam a fazer parte da equipe. Os rejeitados... bem, nunca se ouviu falar deles.

A formação do U.FO.Team é bastante flutuante; membros antigos morrem ou desaparecem (uns poucos conseguem fugir), e novos membros são recrutados e testados. Atualmente a equipe regular conta com cinco pessoas: Capitão Ninja, Killbite, Gladiadora, Ogresa e Deadly Eye.

Equipamento: agentes do NORAD podem escolher, no início de cada missão, quatro itens comuns, dois itens incomuns e um ou mais itens especiais no valor total de 2 pontos.

Exigências: agentes do NORAD devem possuir a Perícia Investigação, Medicina, Ciência ou pelo menos um Superpoder ou Vantagem Única.

CIA

A Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos (Central Intelligence Agency, CIA) é responsável pela manutenção e avaliação de informações vitais para a segurança dos EUA. As tarefas específicas da CIA incluem: acessorar o Presidente e o Conselho de Segurança Nacional em assuntos internacionais; conduzir pesquisas políticas, econômicas, científicas, técnicas, militares e em outros campos; monitorar transmissões de rádio e TV; localizar e impedir a permanência de imigrantes ilegais; e combater espionagem e operações de inteligência estrangeira no território dos EUA.

Por vezes a CIA esteve envolvida em atividades clandestinas e ilegais, como a violação da correspondência de cidadãos e imigrantes residentes legítimos. Entre os anos de 1950 e 1973 a CIA conduziu experiências secretas de controle da mente em universidades, prisões e hospitais. Essas e outras operações foram proibidas pelo presidente Jimmy Carter, mas ainda assim a imagem da agência perante o público não é das melhores.

A péssima reputação da CIA é mais do que merecida. Mesmo após a proibição de Carter, a agência continua abusando dos recursos ilegais de investigação. Violações de privacidade, prisões indevidas, lavagem cerebral, controle da imprensa e tortura para obtenção de confissões são apenas alguns de seus métodos. A CIA age em todo o mundo, ainda que esteja legalmente limitada ao território dos EUA.

Essa ausência de escrúpulos é bastante conveniente para o Departamento de Defesa, que utiliza a CIA para trabalhos sujos na localização e perseguição de extraterrestres. Equipes da CIA monitoram a Internet dia e noite, em busca de transmissões suspeitas. Pessoas abduzidas por extraterrestres são interrogadas e torturadas para revelar tudo que sabem. E, quando um extraterrestre acuado não pode ser enfrentado sem colocar em risco a segurança de civis, adivinhe quem envia seus agentes para o combate...

Embora rivalize com o NORAD o título de agência mais ativa no combate a extraterrestres, a CIA trabalha de forma bem diferente. É menos militar, não confia tanto em tecnologia e poder de fogo. Prefere métodos mais sutis, como a espionagem e manipulação política. Sua vantagem sobre o NORAD está em desconsiderar quaisquer direitos humanos no curso de suas pesquisas e investigações: são eles os responsáveis por muitos casos de abdução atribuídos a extraterrestres, bem como o uso de cobaias humanas em experiências secretas. E se a CIA não respeita pessoas da Terra, imagine então o que fazem com extraterrestres...

Robert M. Gates, o atual diretor da CIA, é um traktoriano infiltrado. Como os demais, seu objetivo é ocultar a existência de extraterrestres para evitar que isso atrapalhe seus planos de entrar em contato com o planeta Traktor. Ele não mede esforços nesse sentido, ordenando o desaparecimento de qualquer informação que possa chegar a público.

Como acontece entre os Homens de Preto (na verdade, muitos suspeitam que estas duas agências tenham algum tipo de ligação), alguns agentes da CIA tentam fazer o que acham certo mesmo quando isso vai contra as ordens. A CIA usa como agentes principalmente humanos e andróides, sendo que portadores de superpoderes são raros.

Equipamento: agentes da CIA podem escolher, no início de cada missão, quatro itens comuns, dois itens incomuns e um ou mais itens especiais no valor total de 2 pontos.

Exigências: agentes da CIA devem possuir a Perícia Investigação ou Manipulação. Todos devem adotar Má Fama como uma de suas Desvantagens.

Departamento de Defesa

Público: sediado no Pentágono, o Departamento de Defesa dos EUA é o maior de todos os departamentos federais — consumindo 26% dos impostos recolhidos no país. Comanda as operações do Exército, Marinha, Força Aérea, Fuzileiros Navais, a CIA e o NORAD, o que fornece uma idéia de seu imenso poder e influência. Reúne por volta de 2.1 milhões de homens e mulheres em serviço ativo, mais 1.7 milhões de reservistas. Foi organizado em 1949 como conseqüência do Ato de Segurança Nacional de 1947.

O objetivo principal do Departamento de Defesa é impedir que a ciência alienígena seja conhecida pelo público. Qualquer país ou organização com acesso a essa tecnologia teria uma superioridade militar esmagadora, e o Pentágono quer assegurar-se de que os EUA sejam os únicos possuidores desse segredo.

A análise de naves, aparelhos e cadáveres extraterrestres vem sendo responsável pelos grandes avanços tecnológicos dos EUA. A Força Aérea já dispõe de caças construídos com tecnologia de OVNIs, capazes de manobras impossíveis para qualquer outro tipo de

AGÊNCIAS E ORGANIZAÇÕES

aeronave. O surgimento de novas gerações de computadores foi resultado da análise de tecidos metalianos. Informações galactográficas conseguidas em interrogatórios têm servido para orientar sondas espaciais e o telescópio orbital Hubble.

Batalhas entre metalianos e terrestres são cuidadosamente encobertas pelo Departamento de Defesa, que divulga informações falsas a respeito. O suposto carro-bomba que arrasou um edifício do governo, em Oklahoma, foi um exemplo; o ex-sargento condecorado Timothy McVeigh serviu como bode expiatório quando, na verdade, a explosão foi conseqüência da batalha entre um metaliano e agentes da CIA nos porões do prédio.

O Pentágono conserva em seus subterrâneos uma vasta coleção de evidências sobre a existência de extraterrestres: destroços de naves, instrumentos, aparelhos, cadáveres e criaturas vivas, todos armazenados em imensos depósitos ocultos. Suspeita-se que o recente ataque terrorista que destruiu parte do prédio teria sido, na verdade, provocado por aliens.

Ninguém sabe disso, mas existem traktorianos infiltrados no alto comando do Departamento de Defesa — e são eles os responsáveis por introduzir, aos poucos, ciência avançada na Terra. Uma divulgação prematura da existência de extraterrestres iria atrapalhar seus planos de contatar Traktor, seu planeta nativo, e iniciar a invasão total da Terra. Tendo em vista esse objetivo os traktorianos procuram introduzir sua tecnologia em nosso planeta gradualmente, para que os vôos interestelares e a comunicação mais rápida que a luz possam ser alcançados.

O Pentágono emprega muitos superseres como agentes — mas nenhum deles sabe sobre a existência de traktorianos entre seus líderes. Suas missões quase sempre envolvem procurar artefatos aliens, investigar desastres envolvendo OVNIs, e resgatar corpos robóticos traktorianos.

Equipamento: por concentrar seus esforços em desvendar a tecnologia alien, o Departamento de Defesa tem condições de equipar muito bem seus agentes. No início de cada missão cada um deles pode escolher quatro itens comuns, três itens incomuns e um ou mais itens especiais no valor total de 3 pontos.

Exigências: agentes do Departamento de Defesa devem possuir a Perícia Investigação, Ciência ou Máquinas.

FBI

O Bureau Federal de Investigação (Federal Bureau of Investigation, FBI) é uma divisão do Departamento de Justiça dos EUA, uma das mais poderosas e influentes organizações legais da Terra.

Sediado em Washington, D.C, conta com mais de 8.000 agentes espalhados pelo país. O FBI é responsável pela solução de centenas de crimes federais, como assaltos a bancos, seqüestros, falsificações e fraudes governamentais. Agentes do FBI têm profun-

da influência sobre as demais forças policiais. A reputação do FBI perante o público não é tão ruim quanto a da CIA, mas também não é muito melhor — os federais são conhecidos por burlar as leis no curso de suas investigações, freqüentemente fazendo uso de chantagem e violência excessiva.

O FBI não tem ligação com aliens ou superseres, mas ocorre que alguns de seus agentes entram em conflito com o Departamento de Defesa e outras agências governamentais quando esbarram em evidências da existência de vida extraterrestre. Tais agentes encontram-se em luta ferrenha contra seus superiores para levar a público essas evidências, mas até agora não conseguiram resultados concretos: suas tentativas sempre resultam em boatos logo esquecidos pelo público.

O atual diretor do FBI, o juiz Louis J. Freeh, é um traktoriano. Ele conquistou o cargo depois de plantar provas falsas e fazer com que o antigo diretor, Willian S. Sessions, fosse demitido pelo Presidente Clinton em 93. Freeh tem aliados de grande influência em outras organizações governamentais, como a CIA e o NORAD. Quase todos são traktorianos. Louis usa seu posto de liderança para evitar que determinados agentes descubram mais do que devem.

É raro que agentes do FBI sejam superseres — exceto quando eles escondem essa condição de seus líderes. O FBI tem equipes especiais encarregadas de investigar casos envolvendo aliens, mas qualquer informação importante que consigam é prontamente engavetada por seus superiores.

Equipamento: agentes do FBI podem escolher, no início de cada missão, três itens comuns, dois itens incomuns e um item especial no valor de 1 ponto.

Exigências: agentes do FBI devem possuir a Perícia Investigação.

NASA

A maior agência norte-americana responsável pela exploração do espaço era a NACA (National Advisory Committee for Aeronautics), basicamente militar, e ligada ao Departamento de Defesa — sendo responsável pelo desenvolvimento do programa de foguetes X-15. Em março de 1958 o presidente norte-americano Eisenhower aprovou a criação de uma agência espacial civil, e a NACA foi transformada em NASA (National Aeronautics and Space Administration).

Desde então a NASA esteve envolvida em projetos que tiveram grande repercussão pública, como os programas Mercúrio, Gemini, Apollo, Apollo-Soyuz, o Skylab e outros, mas principalmente o ônibus espa-

cial — que sofreu considerável atraso com o desastre da Challenger em 86. No momento a NASA ocupa-se principalmente com o lançamento de satélites de comunicação ou meteorológicos, além do telescópio orbital Hubble.

A NASA opera basicamente no Cabo Canaveral, Flórida, uma das três principais bases de lançamento de foguetes dos EUA. As outras duas são a base Vandenberd da Força Aérea, na Califórnia; e a ilha Wallops, Virginia.

Sendo uma agência civil, a NASA não está mais sob controle direto do Departamento de Defesa. Mesmo assim é mantida sob vigilância cerrada pelos militares. Suas descobertas sobre extraterrestres são confiscadas e arquivadas no Pentágono. Informações colhidas por sondas e ônibus espaciais são rigorosamente analisadas pelo Departamento de Defesa, de modo que a imprensa tem acesso apenas a parte delas; qualquer notícia a extraterrestres jamais chega ao público. Astronautas que tenham contato com extraterrestres são presos, interrogados e depois sofrem lavagem cerebral para esquecer o que viram.

Os cientistas da NASA não concordam com essa censura. Como os agentes do FBI, eles desejam que a verdade seja revelada, mas a situação é ainda pior para eles; além da vigília implacável, sua verba é controlada com rigor pelo Departamento de Defesa. O programa do ônibus espacial é sempre mantido "no vermelho", e ameaças de cortes no orçamento conservam a NASA sob rédea curta — pois menos dinheiro significa menor segurança para os astronautas. Essa escravidão financeira também obriga a NASA a ajudar no desenvolvimento de tecnologia militar, como as armas anti-satélite (ASAT) criadas originalmente para o projeto Iniciativa de Defesa Estratégica, mais conhecido como "Guerra nas Estrelas". Atualmente tais armas têm sido usadas pelo NORAD para combater extraterrestres.

Muitos cientistas e até baixos funcionários da NASA sabem sobre os aliens, por conseqüência do desastre da Challenger — mas são coagidos pelo Pentágono a manter segredo, sob ameaça de demissão, prisão ou coisas piores. A NASA também sofre constantes ataques de metalianos: eles tentam deter o acesso da Terra ao espaço, visando proteger seu próprio planeta Metalian. Outros, contudo, entendem que os cientistas e astronautas da NASA não constituem a verdadeira ameaça. Fazem o que podem para protegê-los, seja do NORAD, seja de seus próprios irmãos. Pelo menos um dos diretores da NASA é um traktoriano infiltrado.

Os poucos superseres que fazem parte da NASA atuam como cientistas, pilotos, astronautas e membros de equipes de resgate. Suas missões, claro, envolvem a pesquisa e exploração do espaço.

Equipamento: técnicos da NASA podem escolher, no início de cada missão, três itens comuns, dois itens incomuns e um item especial no valor de 1 ponto.

Exigências: técnicos da NASA devem possuir a Perícia Ciência ou Máquinas.

Unidade Ares

Com o fracasso do Projeto Filhos de Marte, que acidentalmente criou Fobos e Deimos (veja em Heróis e Vilões), coube ao NORAD limpar a bagunça. O grupo U.F.O.Team foi enviado para tentar eliminar as criaturas fugitivas. Infelizmente, seus primeiros confrontos resultaram em tragédia. Mesmo equipados com armamento especial, muitos soldados foram feitos em pedaços. O próprio comandante da unidade (codinome: Capitão Ninja) por pouco não escapou com vida após um confronto direto com Deimos.

O comando do NORAD entendeu então que os operativos "normais" do U.F.O.Team, apesar de poderosos, não eram numerosos o bastante. Pouco mais de meia-dúzia realmente têm poderes especiais, enquanto a maioria das tropas é composta por humanos normais em armaduras tecnológicas. Os Filhos de Marte, por outro lado, espalham-se cada vez mais.

NORAD decidiu, então, que devia forjar novas armas. Imediatamente veio a idéia de usar Fobianos e Deimonianos como soldados, mas eles são instáveis demais — mesmo após receber treinamento e condicionamento adequados, enlouquecem completamente quando atacados pela Fúria Guerreira. Ainda assim, a idéia era boa demais para ser desperdiçada: a partir dos dados do extinto Projeto Filhos de Marte, seus técnicos iniciaram a Fase Dois — Unidade Ares. O objetivo: criar geneticamente e em grande quantidade agentes com os mesmos poderes dos Filhos de Marte, mas mais controláveis e resistentes à Fúria Guerreira.

Quase todos os agentes de campo da Unidade Ares são Filhos de Martes, dos tipos Neutro, Delta, Gamma e Beta (veja em Novas Vantagens Únicas). Um Ares é, acima de tudo, um prisioneiro com a vida em risco constante. Como se não bastassem os Fobianos e Deimonianos que persegue, o próprio comando da Unidade pode ser seu pior inimigo — "se você não é parte da solução, é parte do problema". Qualquer Filho de Marte que se mostra desqualificado para servir na Unidade é prontamente eliminado. Mesmo após ser

aprovado como agente de campo, seu desempenho será constantemente testado e avaliado; falhas podem ser perdoadas até certo ponto, mas um agente incompetente não vive muito.

Todos os Ares respondem a um oficial superior (quase sempre um Gamma ou Beta altamente disciplinado). Este, por sua vez, recebe ordens diretamente do chefe da Unidade — um homem conhecido apenas como Comandante Ares. As vidas de todos os Agentes Ares estão nas mãos deste homem. Ele representa a autoridade máxima dentro da Unidade, sendo também bastante temido fora dela. Conta-se que mesmo aqueles nos mais altos escalões do Pentágono evitam conflitos com ele.

Muito raramente um Ares assume essa posição voluntariamente. Quase todos os agentes eram civis. Testemunhas de eventos que o Pentágono não deseja divulgar, desde confrontos abertos entre Filhos de Marte a aparições de OVNIs e outros assuntos proibidos. Alguns são criminosos que aceitam trabalhar na Unidade em troca de redução em suas penas. Outros são grandes especialistas em áreas diversas que, chantageados, aceitaram receber os poderes e integrar o grupo. Existem ainda aqueles que foram contaminados e, encontrados a tempo pela Unidade Ares, receberam uma dose da bactéria oposta antes que fosse tarde demais. Na verdade, qualquer civil que teve envolvimento com um Filho de Marte pode ser "convidado" pelo NORAD para integrar suas forças. Recusar não é uma opção.

Equipamento: Agentes Ares podem escolher, no início de cada missão, cinco itens comuns, dois itens incomuns e um ou mais itens especiais no valor total de 2 pontos.

Exigências: todos os Agentes Ares devem ser Filhos de Marte. Veja em Vantagens Únicas.

Os Homens de Preto

Esqueça os filmes e desenhos animados. Os Homens de Preto formam uma organização implacável, encarregada não apenas de caçar alienígenas — mas também eliminar testemunhas de sua existência. São os mais ferrenhos defensores do segredo sobre os aliens. E para eles, esse segredo é mais valioso que vidas humanas.

Novos agentes são escolhidos entre os melhores em suas áreas. Às vezes um novo homem de preto surge simplesmente porque se saiu bem em combate contra um extraterrestre; sobreviver a um combate contra um metaliano já torna você um forte candidato. O futuro agente é então testado para provar que pode perceber coisas estranhas e reagir com naturalidade diante de coisas que o homem nunca conheceu.

Aqueles que conseguem ser homens de preto se tornam pessoas sem passado. Documentos são

com alguém que viu demais, seus métodos são bem menos gentis. Primeiro é verificado se a vítima tem algum talento ou habilidade que possam ser aproveitados entre os Homens de Preto (ou alguma outra agência). Em caso positivo, a testemunha é alistada e começa a receber treinamento. Em caso negativo — ou se a vítima não aceita colaborar —, então recebe lavagem cerebral pesada (que geralmente reduz a vítima a um vegetal) ou morre.

Os Homens de Preto são considerados praticamente vilões por membros de outras agências. Ninguém confia neles (e com bons motivos). No entanto, muitos de seus agentes são na verdade gente nobre, que tenta fazer seu trabalho com um mínimo de sofrimento para pessoas inocentes. Não é raro que ignorem ou desobedeçam seus líderes para evitar que um civil seja morto sem motivo.

Equipamento: os Homens de Preto estão entre os agentes que recebem melhor equipamento — incluindo itens alienígenas muito poderosos. No início de cada missão cada um deles pode escolher quatro itens comuns, três itens incomuns e um ou mais itens especiais no valor total de 3 pontos.

Exigências: Homens de Preto devem possuir a Perícia Investigação ou Crime. Todos devem adotar Má Fama como uma de suas Desvantagens.

erradicados, registros em computadores são apagados, mortes são forjadas. Suas digitais são removidas de seus dedos. Até mesmo seus nomes verdadeiros são esquecidos — cada membro é conhecido apenas por um código.

Os Homens de Preto contam com supertecnologia em armas e equipamentos especiais para combate aos aliens, além de várias bases secretas ao redor do mundo. A maior parte de seus agentes são humanos sem poderes — em nome do sigilo, eles preferem evitar criaturas de aparência estranha. Mesmo assim, existem alguns Homens de Preto andróides, meio-metalianos, meio-nanomorfos, invisíveis (os mais importantes), protecs e portadores de superpoderes.

Um detalhe: neuralizadores não existem. A Terra ainda não tem tecnologia para apagar a memória recente de alguém com um flash de luz vermelha. Portanto, quando os Homens de Preto precisam lidar

Império Metaliano

A nação alienígena conhecida como Império Metaliano é comandada por uma Imperatriz, chamada apenas de Primária. A partir de interrogatórios, algumas agências da Terra suspeitam que a Imperatriz tem sido a mesma desde milênios atrás, quando os metalianos não tinham mente própria — mas não há qualquer explicação para sua longevidade. Por vezes a Imperatriz age como uma mãe superprotetora, refreando os recentes impulsos aventureiros de seus filhos: decretos imperiais limitam ou proíbem o desenvolvimento de novas tecnologias e a exploração de mundos perigosos. Por esse motivo a evolução tecnológica de Metalian é muito lenta, e só atingiu seu

estágio atual devido à passagem de muitos milênios. Apesar disso, a Imperariz é querida e amada por cada cidadão do Império.

A população de Metalian perfaz cerca de dezessete milhões de habitantes, todos concentrados em uma única cidade-colônia. As mulheres são ligeiramente mais numerosas: 57% do total. Apesar de tratar-se de sociedade matriarcal, as mulheres não exercem sobre os homens qualquer autoridade especial — mas estes, por instinto, são impelidos a servi-las e protegê-las. Apenas as incubadoras, uma casta especial de mulheres, são capazes de gerar filhos.

Praticamente qualquer metaliano já nasce tendo o Império como Patrono. Dentro dos limites do razoável, o Império irá fornecer qualquer equipamento de que o indivíduo necessite para desempenhar sua função. O Império atende a qualquer pedido de arma ou equipamento — desde que acompanhado por uma explicação razoável, que será analisada por especialistas. Em geral não será concedido nenhum equipamento inadequado (nada de armas para cientistas ou naves estelares para engenheiros-médicos).

Metalianos que estejam muito além do alcance do Império, como os exploradores espaciais, não podem tê-lo como Patrono. O mesmo vale para aqueles que agem fora do sistema, desobedecendo ou ignorando ordens imperiais. Estes talvez sejam até perseguidos e caçados, dependendo de suas atitudes — mas também podem, apesar de sua rebeldia, receber ajuda se tiverem problemas.

O Império pode atuar como Patrono para terrestres, mas isso é raro; muito poucos provam ser valorosos o bastante, dignos dessa honra. Quase sempre isso exige que o terrestre abandone seu próprio mundo para servir à Imperatriz, como qualquer metaliano leal faria — e também receber a inimizade de CADA agência secreta da Terra. A espadachim Sensei é uma das poucas terrestres nessa situação.

Equipamento: agentes do Império podem escolher, no início de cada missão, três itens comuns, três itens incomuns e um ou mais itens especiais no valor total de 4 pontos.

Exigências: agentes do Império devem possuir uma Devoção (servir ao Império) e também adotar pelo menos uma agência (outro dos Patronos deste capítulo) como um Inimigo.

NOVAS REGRAS

Este capítulo apresenta regras próprias para U.F.O.Team e outras campanhas envolvendo ficção científica e super-heróis. Para este tipo de campanha, algumas regras normais do Manual 3D&T precisam ser alteradas — e muitas regras novas devem ser acrescentadas.

Algumas regras vistas neste capítulo também podem ser adotadas em outros cenários, como **Tormenta**, mas apenas com autorização do Mestre.

A Pontuação

Em uma campanha de **U.F.O.Team** os personagens jogadores serão super-heróis. Isso exige um nível de poder superior a uma campanha medieval: os personagens jogadores serão construídos com uma pontuação bem maior que aquela indicada no **Manual 3D&T.**

Novato (10 pontos): você é alguém que descobriu o mundo das conspirações, alienígenas e superpoderes apenas recentemente. Está fazendo seus primeiros contatos com as agências governamentais e supergrupos que combatem alienígenas. Se tiver um Patrono, você será ainda um recruta. Pode ter Características até 5, até três Desvantagens de -1 a 2 pontos, ou duas Desvantagens de qualquer valor.

Soldado (12 pontos): você já atua na batalha entre terrestres e aliens há algum tempo, e sabe que existe no mundo muito mais que os jornais e a TV mostram. Se tiver um Patrono, você já será um combatente regular. Pode ter Características até 5, e até três Desvantagens de qualquer valor.

Super (15 pontos): você se tornou uma peça-chave nas guerras secretas. Se tiver um Patrono, talvez tenha um posto de comando ou faça parte de um grupo especialmente importante. Esta é a pontuação máxima para um personagem jogador recém-criado. Pode ter Características até 5, e até três Desvantagens de qualquer valor.

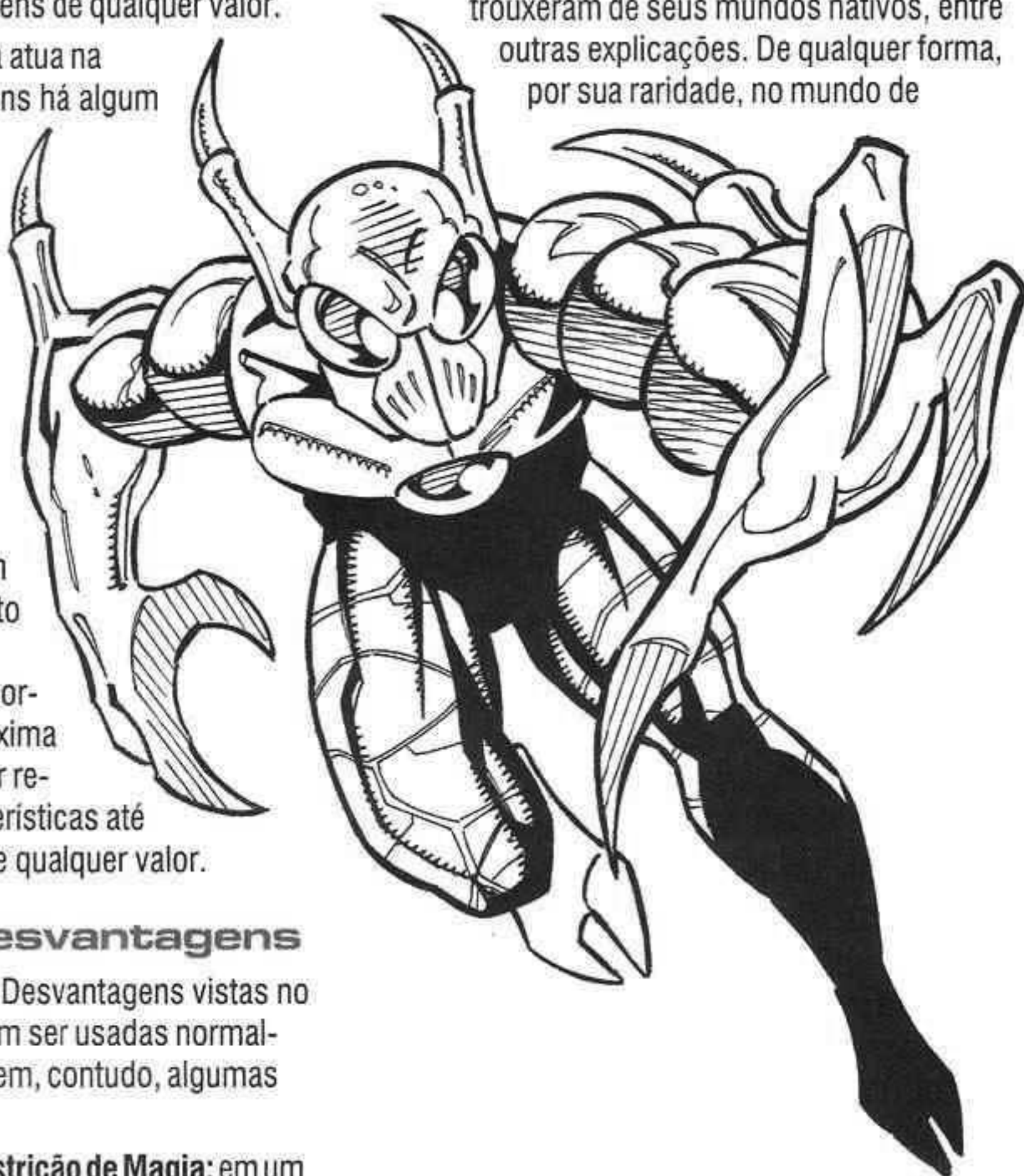
Vantagens e Desvantagens

Quase todas as Vantagens e Desvantagens vistas no **Manual 3D&T** também podem ser usadas normalmente em **U.F.O.Team.** Existem, contudo, algumas restrições:

Focus, Arcano, Clericato, Restrição de Magia: em um mundo de superpoderes e superciência, a magia é coisa rara. Numerosas equipes de super-heróis contam com a presença de um mago, mas eles sempre serão poucos — figuras exóticas e místicas, envoltas em mistério. Além disso, os personagens jogadores raramente terão contato com criaturas mágicas. O Mestre deve permitir que, no máximo, apenas um personagem jogador tenha poderes mágicos.

Resistência à Magia: neste cenário, esta é uma Vantagem proibida para personagens jogadores.

Construto: neste cenário, você deve escolher um destes subtipos: Andróide, Ciborgue, Mecha, Nanomorfo. Todos são explicados mais adiante.

Anão, Anfíbio, Centauro, Elfo, Fada, Goblin, Halfling, Licantropo, Meio-Dragão, Meio-Elfo, Meio-Orc, Minotauro, Ogre, Troglodita: nenhuma destas raças existe na Terra atual. Algumas formas de explicar sua presença seria como raças alienígenas (digamos, por exemplo, uma raça tecnológica de centauros capaz de viagens espaciais); como experimentos genéticos (talvez uma experiência secreta do NORAD tenha conseguido criar um clone minotauro); ou através de portais mágicos dimensionais que os trouxeram de seus mundos nativos, entre outras explicações. De qualquer forma, por sua raridade, no mundo de

U.F.O.Team todas estas Vantagens e Desvantagens Únicas custam 1 ponto extra.

Esqueleto, Fantasma, Morto-Vivo, Múmia, Paladino, Vampiro, Zumbi: estas Vantagens e Desvantagens Únicas são proibidas para personagens jogadores.

NOVAS VANTAGENS

Dano Gigante (+3 pontos)

Existem dois tamanhos de personagens: Normal e Gigante. Personagens e veículos gigantes têm Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida dez vezes maiores quando comparados a personagens e veículos normais. Regras mais detalhadas sobre isso estão no **Manual 3D&T Revisado**, página 62.

Um Ataque Especial ou Arma Especial pode possuir uma série de Vantagens próprias. Esta nova Vantagem, Dano Gigante, permite a esse Ataque ou Arma provocar dano normal em Combate de Gigantes (ou seja, dano dez vezes maior!).

A arma ou ataque é poderoso, mas impreciso, impõe um redutor de H-2 contra alvos gigantes (tipicamente, com mais de 50m de altura) e H-3 contra alvos menores. No caso de um Ataque Especial, o redutor é cumulativo com a penalidade normal com esta manobra.

Quando usada por personagens que já possuam Tamanho ou Poder de Gigante, esta Vantagem não tem efeito algum.

Regeneração (3 pontos)

Você é muito difícil de matar. Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada.

Caso você seja reduzido a 0 Pontos de Vida, faça seu Teste de Morte. O efeito de sua Regeneração depende do resultado:

1) Muito Fraco: você ainda recupera 1 PV por rodada normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em Castigo Contínuo), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.

2) Inconsciente: você recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.

3) Ferido: você recupera 1 PV e retorna à consciência em uma hora, ou em um minuto com um teste de Medicina.

4) Gravemente Ferido: você recupera 1 PV em 1d horas.

5) Quase Morto: você recupera 1 PV em 4d horas.

6) Morto: você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal. Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha "morrido".

Ao contrário de um Imortal verdadeiro, um personagem com Regeneração pode morrer definitivamente se sofrer um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual ou superior a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez (ou seja, na mesma rodada). Por exemplo, se você tem Regeneração e está com 15 PVs, vai sofrer colapso total se sofrer 150 pontos de dano na mesma rodada (após sua rolagem de Armadura para absorver dano).

Caso você esteja com 0 PVs, o colapso total será provocado por um dano igual a 10 vezes sua Resistência.

Pontos de Vida Extras (1 ponto)

Com esta Vantagem você pode possuir Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência — podendo, inclusive, exceder o limite

máximo. Esta Vantagem é especialmente recomendada para magos, clérigos, portadores de Superpoderes e outros personagens que usam PVs para ativar suas magias ou habilidades especiais.

Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R3 (15 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R5. Ou seja, 25 PVs.

Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com R3 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs.

Se você possui um kit de personagem (veja o **Manual do Aventureiro**), deve seguir a medida de PVs estabelecida pelo kit. Então, um Ladrão (4 PVs) com R1 e PVs Extras terá 12 PVs (R3x4).

Superpoder (variável)

Esta é uma Vantagem especial, que permite simular uma grande variedade de poderes. Com ela você pode escolher uma magia na Lista de Magias do **Manual 3D&T** e usá-la como se fosse uma habilidade natural, mesmo sem ser um mago.

Superpoderes são comprados da mesma forma que outras Vantagens. Embora eles sejam idênticos a magias, você não precisa possuir Focus para usá-los — basta pagar pelo custo em pontos.

O custo depende do Focus e outras exigências da magia escolhida. Para cada ponto de Focus exigido, o Superpoder custa um ponto de personagem. Então, um Superpoder de Cegueira (magia que exige Luz ou Trevas 2) custa 2 pontos. Um Superpoder de Asfixia (Ar 5) custa 5 pontos, e assim por diante.

Se a magia exige Telepatia, acrescente 1 ponto extra ao custo total. Então, para possuir um Superpoder de Contra-Ataque Mental (Fogo 4, Telepatia), você vai pagar 5 pontos. No entanto, caso você JÁ possua a Vantagem Telepatia, não precisa pagar o ponto extra.

Para magias que tenham qualquer outra exigência (Clericato, Paladino, Artes, Animais...), acrescente 1 ponto extra ao custo total para cada exigência. Então, um Superpoder de Paralisia (Terra 1, Clericato) vai custar 2 pontos. O custo não muda mesmo que você já tenha a(s) exigência(s) da magia (isso só vale para Telepatia).

Um Superpoder consome

metade dos Pontos de Vida (arredondando para cima) normalmente gastos com a magia correspondente.

O efeito de algumas magias depende do Focus do mago. Uma Força Mágica, por exemplo, oferece Força diferente para Focus diferentes. Isso vai afetar o custo do Superpoder. Então, se você quiser um Superpoder de Força Mágica 3, vai custar 3 pontos. Você tem a escolha de usar os níveis inferiores da mesma magia (neste caso, Força Mágica 1 e 2) sempre que quiser, mas não de outras magias.

Cada magia conta como uma Vantagem, e deve ser comprada separadamente. A magia Corpo Elemental, por exemplo, exige Focus 5. Caso você pague 5 pontos por um Superpoder de Corpo Elemental, isso NÃO quer dizer que você pode realizar outras magias ou efeitos de Focus 5, 4 ou menos. Um Superpoder NÃO oferece Focus ou outras magias de qualquer tipo.

Um Superpoder tem o mesmo efeito de uma magia, mas NÃO É o mesmo que uma magia. Não se pode ensiná-lo, aprendê-lo, registrá-lo em pergaminho ou coisas assim. No entanto, um Superpoder VAI afetar criaturas que sejam afetadas apenas por magia.

Para magias que sejam ligadas a um Caminho Elemental (como Ataque Mágico, Proteção Mágica, Corpo Elemental...), você deve escolher esse Caminho durante a compra do Superpoder. Se comprar um Corpo Elemental de Trevas 8, por exemplo, não pode usar Corpo Elemental de qualquer outro elemento.

Superpoderes Impossíveis: note que algumas magias não servem para virar Superpoderes (ou seriam quase inúteis). Uma Nobre Montaria, que serve para convocar um grifo, não funcionaria na Terra — pois aqui não existem grifos! E um Esconjuro de Mortos-Vivos seria de pouca valia no mundo moderno, onde não existem mortos-vivos. Tudo depende das criaturas que existem no cenário onde acontece a campanha.

Prefira Vantagens: antes de comprar um Superpoder, verifique se já não existe uma Vantagem com o mesmo efeito. Por exemplo: a magia Ao Alcance da Mão pode ser comprada como um Superpoder por caros 4 pontos — mas a Vantagem Membros Elásticos faz exatamente a mesma coisa, e custa apenas 1 ponto. Além disso, você não gasta Pontos de Vida para usar a Vantagem.

NOVAS DESVANTAGENS

Fetiche (-1 ponto)

Esta Desvantagem pode fazer parte de um Superpoder, reduzindo seu custo. Então, se você tem um Superpoder de Força Mágica 5 (5 pontos) que depende de um amuleto, cetro, anel de força ou outro item, essa Vantagem vai custar 4 pontos (pois Fetiche é uma Desvantagem de -1 ponto). Muitos super-heróis têm poderes que dependem de artefatos, engenhocas e outros itens fantásticos.

Um Fetiche ligado a um Superpoder não conta em seu limite de Desvantagens. Ele também não afeta outros Superpoderes ou magias que você tenha. Então, é possível para um mesmo personagem ter alguns Superpoderes com Fetiche, e outros sem.

Fraqueza (-2 a -4 pontos)

Esta Desvantagem é parecida com uma Devoção, Assombrado ou Restrição de Superpoder. Sob uma determinada condição, você fica mais fraco e debilitado, sofrendo um redutor cumulativo de -1 em TODAS as suas Características e Focus (se houver). O custo da Fraqueza depende da condição:

Incomum (-2 pontos): acontece pelo menos 25% do

tempo. Por exemplo, você enfraquece quando vê a cor vermelha; quando escuta a palavra "sim" ou "não"; quando fica molhado; quando pisa em grama; quando sente cheiro de perfume; quando alguém tira uma foto sua; quando está sem fazer uma refeição decente há menos de uma hora...

Comum (-3 pontos): acontece pelo menos 50% do tempo. Por exemplo, você fica fraco quando exposto ao escuro ou à luz do dia; quando está sozinho; quando há animais por perto...

Muito Comum (-4 pontos): quase o tempo todo. Por exemplo, você enfraquece quando está sendo observado; quando está seco; quando fica sem ouvir música (e você será um grande fã de walkman...); quando tira os pés do chão por qualquer motivo (incluindo entrar em um veículo ou elevador).

Caso a condição especial que enfraquece você aconteça, você começa a sofrer um redutor cumulativo de -1 por rodada em todas as suas Características. Neste estado você não pode usar nenhum Superpoder ou Vantagem (como escapar com um Teleporte, por exemplo), a menos que antes seja bem sucedido em um teste de Resistência (lembrando que no momento você tem Resistência reduzida). Você pode fazer uma nova tentativa por rodada.

Se a qualquer momento sua Resistência chegar a 0, na rodada seguinte você está com 0 PVs e fica Muito Fraco (veja em Testes de Morte, no **Manual 3D&T**, pág. 15). Na rodada seguinte, fica Inconsciente. Na seguinte, Ferido — e assim por diante, até chegar a Morto.

Caso consiga se afastar da fonte de sua fraqueza (ou caso ela seja removida de alguma forma), você começa a se recuperar lentamente. Cancele um redutor de -1 a cada minuto (ou dez rodadas).

Os jogadores só podem escolher sua Fraqueza com aprovação do Mestre, e ele pode proibir ou modificar qualquer Fraqueza que considere injusta.

Restrição de Superpoder (-1 a -3 pontos)

Esta Desvantagem deve ser ligada a um Superpoder, da mesma forma que um Fetiche. Funciona da mesma forma que a Restrição de Magia: você não pode usar seu Superpoder em certas condições:

Incomum (-1 ponto): esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, seu Superpoder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, insetos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

Comum (-2 pontos): você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu Superpoder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em animais, humanos, aliens ou máquinas.

Muito Comum (-3 pontos): esta condição acontece quase o tempo todo, e muito raramente você vai ter qualquer chance de usar o poder. Por exemplo, seu Superpoder não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

A Restrição deve ser ligada a um Superpoder. Digamos que você tem um Superpoder de Armadura Mental. O custo normal seria 4 pontos. No entanto, se a Armadura não funciona contra poderes ou magias lançadas por mulheres (uma condição Comum), isso é uma Desvantagem de -2 pontos. Com isso o custo total do Superpoder cai para 2 pontos.

Você não pode adotar uma Restrição semelhante a uma limitação natural da magia. Não é permitido, por exemplo, reduzir o custo de um Superpoder de Armadura de Allihanna (2 pontos) adotando uma Restrição do tipo "não funciona em cidades" (esta magia JÁ tem uma restrição parecida).

Uma Restrição ligada a um Superpoder não conta em seu limite máximo de Desvantagens. Ele também não afeta outros Superpoderes ou magias que você tenha. Então você pode ter (ou não) diferentes Restrições para diferentes Superpoderes. No entanto, você só pode ter UMA Restrição para cada Superpoder.

Um Superpoder sempre vai custar pelo menos 1 ponto, mesmo que seja barato e tenha uma Restrição severa. Então, um Superpoder de Paralisia (2 pontos) com uma Restrição Muito Comum (-3 pontos) ainda terá um custo total de 1 ponto, não -1.

NOVAS VANTAGENS ÚNICAS

Andróide (1 ponto)

Vem do grego "andros" (homem) e "óide" (criatura), e significa autômato (robô) de figura humanóide. Um andróide é um Construto com aparência e comportamento exatamente iguais aos de um ser humano. É impossível saber a diferença sem um exame detalhado ou formas eletrônicas de detecção. Exceto por este detalhe, um Andróide segue as regras normais para Construtos (**Manual 3D&T, pág. 35**).

Fabricar uma máquina que consiga se fazer passar perfeitamente por um ser humano exige ciência muito avançada. No NORAD eles são caríssimos, utilizados apenas em casos muitos especiais, como missões de espionagem e assassinato.

Tipicamente, todos os Andróides têm boa aparência para melhor desempenhar suas funções ao lidar com pessoas. Um andróide que tenha aparência desagradável, ou que possa ser prontamente identificado como não-humano, paga -1 ponto por esta Vantagem.

Alguns Andróides são tão perfeitos que chegam a ter emoções verdadeiras. Em certos casos, podem nem mesmo saber que são Andróides, recebendo memórias falsas para acreditar que eram humanos. Estes Construtos, ao contrário dos demais, podem ser vítima de magias e poderes que afetam a mente (reduzindo o custo total em -1 ponto).

Bioarmadura (variável)

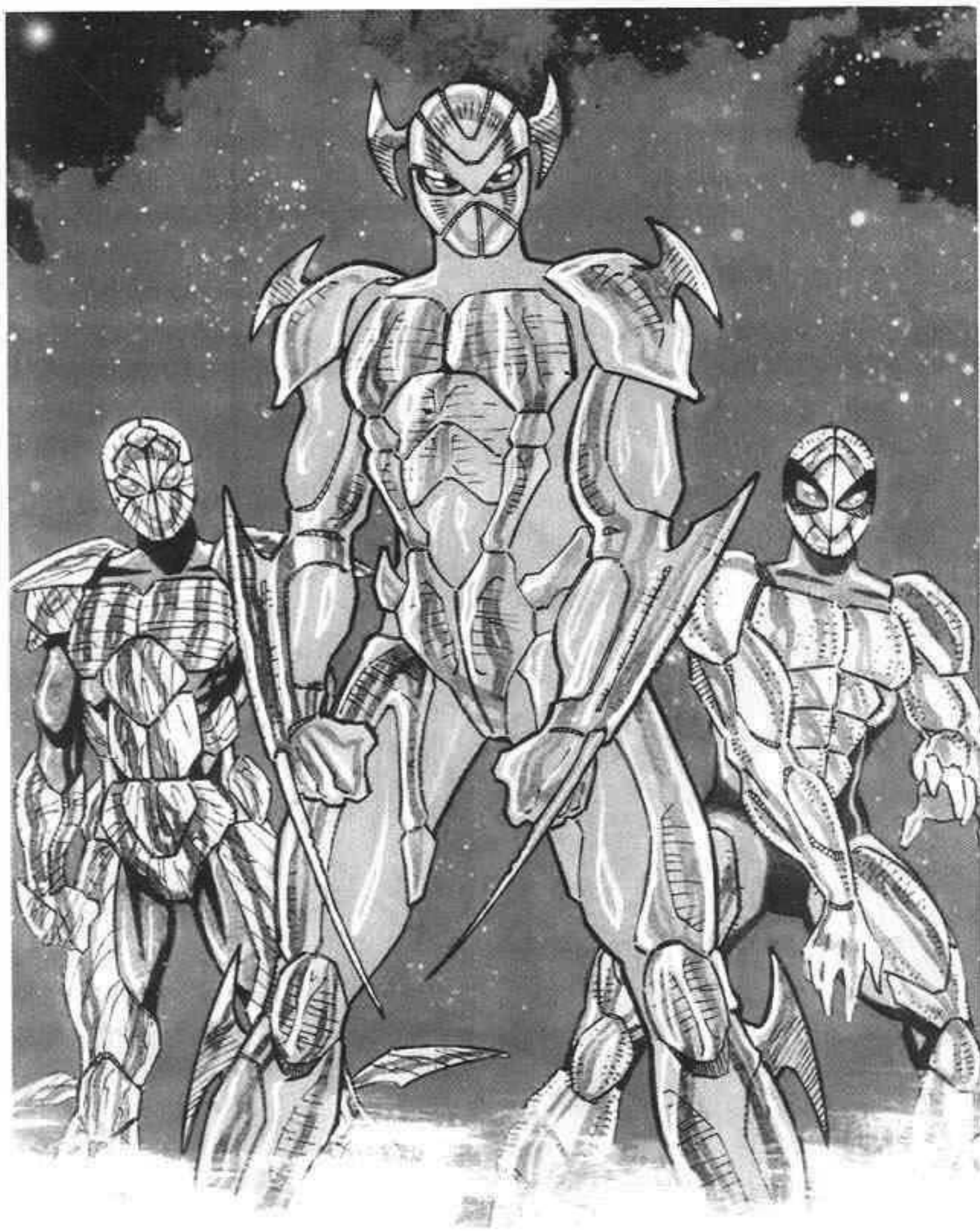
Uma Bioarmadura é uma minúscula forma de vida simbionte que vive no cérebro do hospedeiro, provocando algum tipo de dano (ele recebe -3 pontos em várias formas de Insano, sendo que uma delas deve ser Furioso). Em troca, esse hospedeiro recebe a capacidade de transformar sua própria pele em uma fortíssima armadura orgânica, que não apenas protege seu corpo — mas também aumenta sua força, habilidade e oferece outros poderes.

A transformação é parecida com uma Forma Alternativa. Você pode ativar a Bioarmadura sempre que quiser, ou então se ficar nervoso ou ferido (e cair vítima da Fúria). Você pode voltar ao normal quando quiser, a menos que esteja sob efeito da Fúria.

Com a armadura ativada, você não pode ser sufocado e nem intoxicado por gases venenosos. Pode respirar debaixo d'água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio. Os outros poderes recebidos dependem da espécie de Bioarmadura:

Arthroderma vulgaris (F+1, A+2): A espécie mais comum. Não tem outros poderes especiais. 0 pontos.

Arthroderma araneus (F+1, H+1, A+1, Aceleração): enquanto durar a transformação, o usuário desta Bioarmadura pode escalar paredes como uma aranha. Um sistema de garras e ventosas minúsculas se desenvolve em suas mãos e pés, permitindo que suba em superfícies lisas. O hospedeiro da araneus torna-se também imune a venenos químicos e biológicos (mas não corrosivos). Essa imunidade funciona mesmo quando a armadura está desativada. 1 ponto.

Arthroderma gladius (F+2, H+1, A+2, Arma Especial): o principal poder da gladius é a capacidade de formar um par de longas garras queratinosas, parecidas com espadas, que ficam recolhidas em compartimentos nos antebraços e podem se distender a uma simples contração muscular. Elas atuam como uma Arma Especial Vorpal, baseada em Força (corte). 4 pontos.

Arthroderma hydra (F+3, R+1, A+3, Regeneração): o hospedeiro desta Bioarmadura receberá uma espantosa capacidade de cura, capaz até mesmo de regenerar inteiramente um braço ou perna perdidos. Esses poderes funcionam mesmo quando a armadura não está ativada. 6 pontos.

Arthroderma blastos (F+4, H+2, R+2, A+4, Ataque Especial): esta é a mais poderosa Bioarmadura conhecida. Em situações de emergência, abrindo suas placas peitorais, o hospedeiro pode expor órgãos especiais que permitem disparar um raio destruidor (Ataque Especial, PdF, Preciso, Perto da Morte). 8 pontos.

Biomecanóide (6 pontos)

Os biomecanóides foram criados a partir de um experimento secreto governamental: uma mensagem de rádio extraterrestre enviou instruções sobre como criar um híbrido humano-alienígena, e a fórmula foi testada com alguns embriões humanos. Alguns deles conseguiram escapar, e hoje vivem como fugitivos, enquanto outros atuam como membros de supergrupos ou agentes de certas organizações.

Um biomecanóide recebe F+2, H+1 e Regeneração. Ele sofre os efeitos de Inculto, porque seu crescimento acelerado em laboratório impediu que tivesse uma educação normal: tem dificuldades para se comunicar e usar Perícias. Também por esse motivo, um personagem biomecanóide recém criado não pode possuir nenhuma Perícia. No entanto, eles têm uma fantástica capacidade de aprendizado: mais tarde, com Pontos de Experiência, eles podem recomprar sua Desvantagem Inculto por 1 ponto (este é um dos únicos casos em que uma Desvantagem pertencente a uma Vantagem Única pode ser recomprada) e comprar qualquer Perícia por apenas 1 ponto.

A Regeneração de um biomecanóide só funciona quando ele se concentra na cura, sem executar qualquer outra ação. Este poder não funciona se você está distraído, inconsciente ou fazendo outra coisa. Você também pode respirar sob a água e assumir uma monstruosa forma alienígena blindada com tentáculos (uma Forma Alternativa com A+2, Membros Elásticos e Monstruoso).

Ciborgue (0 pontos)

Vem de "ciborg", abreviação de "organismo cibernético". Um ciborgue é um tipo de "meio-Construto", uma combinação de homem e máquina, reunindo o melhor dos dois mundos. Eles são parte máquina, parte ser vivo.

Ciborgues podem ser máquinas com partes humanas ou humanos com partes mecânicas. Essa diferença é importante, porque os primeiros têm cérebros eletrônicos, e os últimos têm cérebros humanos. Isso faz diferença quando o ciborgue é alvo de magias e poderes que atacam a mente. Em caso positivo (ou seja, se tem cérebro orgânico), o custo total da Vantagem cai 1 ponto.

Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são "orgânicos", e metade são "mecânicos". Então, se você mergulha em um tanque de ácido que derrete carne, mas não afeta metal, você só perderá no máximo metade de seus Pontos de Vida (sempre arredondando para cima).

Caso você possa ser afetado normalmente por venenos, doenças e magias que só funcionem contra criaturas vivas, o custo cai 1 ponto.

Filho de Marte (variável)

Duas espécies mortais de bactérias foram descobertas no solo de Marte e reproduzidas na Terra. Quando uma delas contamina um ser humano, este se transforma em um monstro incontrolável, capaz de assumir formas animalescas. Mas quando um ser humano recebe doses controladas das duas bactérias, o resultado é um Filho de Marte — alguém com poderes menores, mas

ainda com a cabeça no lugar. Ou quase.

Os poderes de um Filho de Marte dependem do equilíbrio entre as duas bactérias em seu corpo. Quanto maior o desequilíbrio, mais poderoso — e mais incontrolável — ele será. Filhos de Marte com poderes menores são usados como agentes pela Unidade Ares e alguns outros Patronos. Aqueles com poderes maiores são caçados e capturados, ou exterminados.

Filhos de Marte têm uma série de poderes estranhos: têm atributos ampliados, podem disparar ácido, relâmpagos ou chamas, regeneram seus ferimentos, paralisam suas vítimas com teias, criam asas para voar e coisas assim. Escolha para seu personagem, gratuitamente, três pontos em Vantagens entre as seguintes: Adaptador (1 ponto), Levitação (2 pontos), Membros Elásticos (1 ponto), Paralisia (1 ponto), Poder Oculto (1 a 3 pontos), Regeneração (3 pontos), Sentidos Especiais (1 a 2 pontos).

Todos os Filhos de Marte conseguem sentir a presença uns dos outros. Você sempre pode sentir quando outro Filho de Marte está por perto. Não sabe onde está ou quantos são — apenas que está perto!

Quase todos os Filhos de Marte têm uma forma especial de Fúria: ela só aparece na presença de outro Filho de Marte, obrigando você a ser bem sucedido em um teste de Resistência para não perder o controle e cair vítima da Fúria — pois nessa situação você não pensa, apenas luta como um animal selvagem.

Alguns tipos de Filhos de Marte podem se transformar em criaturas monstruosas, chamadas Formas Guerreiras. Estes seres têm o aspecto de serpentes, lobos, panteras, répteis ou insetos gigantes, sempre em versões biomecânicas grotescas e com poderes estranhos. Se você tiver uma ou mais destas Formas e cair vítima da Fúria, vai se transformar em uma delas mesmo sem querer. Cada jogador pode imaginar suas Formas como quiser (com aprovação do Mestre), mas elas sempre devem ter as Desvantagens Monstruoso e Inculto. Exceto por este detalhe, seguem as regras normais para Formas Alternativas.

Os Filhos de Marte dividem-se entre os seguintes tipos:

Neutros (F+1, H+1): são os mais fracos, mas também os mais calmos — não apresentam nenhum tipo de comportamento anormal. Neutros não têm nenhuma Forma Guerreira, e nunca precisam fazer testes para resistir à Fúria. 4 pontos.

Delta (F+2, H+1, R+1): um pouco mais poderoso, este Filho de Marte começa a mostrar algum desequilíbrio. Precisa fazer testes de Resistência para impedir a Fúria Guerreira sempre que é ferido por um Inimigo. Ele também não tem nenhuma Forma Guerreira. 6 pontos.

Gamma (F+2, H+2, R+1): um Filho de Marte deste tipo é muito instável. Precisa fazer testes de Resistência para deter a Fúria quando ferido na presen-

ça de um Inimigo (mesmo que não tenha sido ele). Possui uma Forma Guerreira. 9 pontos.

Beta (F+3, H+2, R+2): este tipo é muito perigoso, adotado por Patronos apenas em casos extremos. Um Beta precisa fazer testes de Resistência para impedir a Fúria simplesmente por estar próximo de um Inimigo. Possui duas Formas Guerreiras. 12 pontos.

Alfa (F+3, H+3, R+3, A+2): um Alfa nunca é usado como agente — eles são caçados e destruídos pela Unidade Ares sem hesitar. Quando trabalha para um Patrono, um Alfa tenta esconder sua condição, fingindo ser um Beta: para isso ele precisa moderar o uso de seus poderes diante de testemunhas. E isso não é nada fácil, pois um Alfa pode enlouquecer muito facilmente — basta estar próximo de um Inimigo e falhar em um teste de Resistência -2. Possui três Formas Guerreiras. 18 pontos.

Fobiano ou Deimoniano (F+4, H+4, R+4, A+3, Devoção): este tipo de Filho de Marte é uma pessoa cujo corpo foi totamente tomado por uma das duas bactérias marcianas. Ele não foi criado por um Patrono — sua contaminação ocorreu por contato direto com Fobos, Deimos ou outros Filhos de Marte. Uma destas pessoas pode levar uma vida normal, sem jamais saber que carrega a bactéria, a menos que sinta o Inimigo: quando isso ocorre sua vida passa a ser devotada a encontrar e destruir o Inimigo onde quer que ele esteja.

Fobianos e Deimonianos não têm nenhuma defesa contra a Fúria Guerreira; basta sentir o Inimigo e eles enlouquecem, sem direito a testes. Possuem cinco Formas Guerreiras. Não pode ser comprado (apenas NPCs podem ser Fobianos ou Deimonianos).

Invisível (2 pontos)

Esta Vantagem Única é diferente da Invisibilidade normal. Com a descoberta e dissecação de metalianos que podiam ficar invisíveis, o Departamento de Defesa tentou reproduzir essa habilidade em seres humanos. É possível que você tenha sido usado como cobaia em um desses experimentos, de forma proposital ou acidental: sua pele recebeu uma

camada de polímeros metálicos capaz de dobrar a luz, e agora você é transparente.

Como um metaliano do tipo Explorador Espacial, sua Invisibilidade não é total: você se parece com uma imagem trêmula no ar. Se estiver imóvel, só poderá ser notado através de Sentidos Especiais (Ver o Invisível). Em movimento, basta um teste de H-1 (ou H+2 se puder Ver o Invisível).

É verdade que você pode espiar as mulheres enquanto tomam banho e entrar no cinema sem pagar, entre outras coisas. Mas sua vida é um agora um pesadelo constante. Ao contrário dos metalianos, sua Invisibilidade não pode ser "desligada". Você só pode aparecer em público com luvas, óculos escuros e enfaixado feito múmia, ou com máscara de esquiador. Enquanto está invisível, alguns testes de Perícias podem ser mais difíceis — porque não é possível olhar para as próprias mãos. Além disso, sua condição é conhecida por equipes especiais do Departamento de Defesa, que desejam trancafiá-lo e cortá-lo em pedacinhos para análise; caso não tenha um Patrono, você será tão perseguido quanto um extraterrestre. Talvez mais.

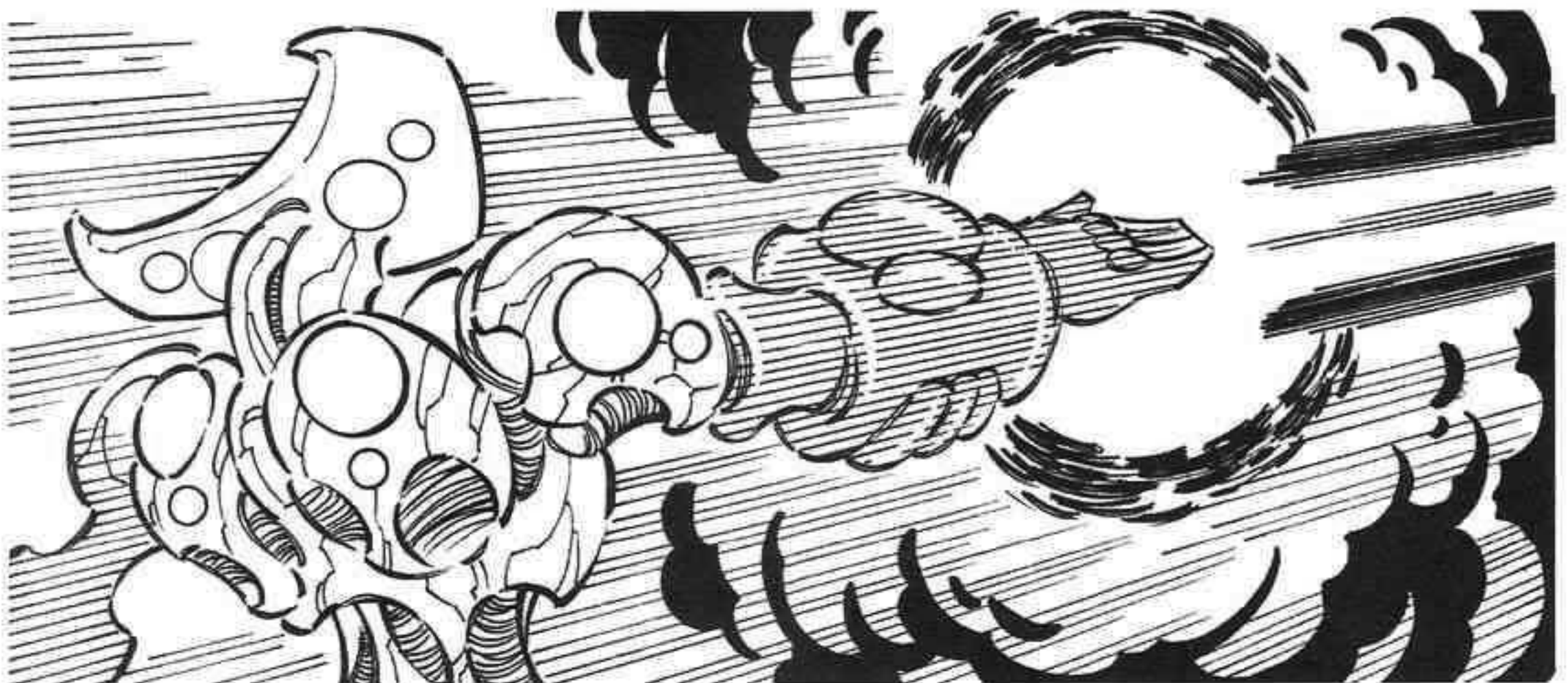
Os redutores que seus oponentes sofrem para atacar você são os mesmos válidos para um personagem com Invisibilidade (**Manual 3D&T**, pág. 22).

Mecha (0 pontos)

O mecha (pronuncia-se "meca") é um tipo de Construto que segue a tradição dos robôs japoneses de mangá e anime; ele se parece muito menos com uma pessoa e muito mais com maquinaria pesada. São grandes e angulosos, os mais mecânicos entre os Construtos. Todos os traktorianos em corpos robóticos têm esta aparência.

Em geral mechas são de tamanho humano ou maior, oscilando entre 2 e 3m de altura. Têm a cabeça pequena em proporção com o resto do corpo, reforçando a impressão de que são imensos. Muitos têm um visor no lugar dos olhos, ou nem mesmo têm rosto — como se estivessem sempre de capacete. É comum que sejam grandes demais para usar roupas, armas, veículos e outros utensílios destinados a humanos (possuem Modelo Especial, mas podem recomprar esta Desvantagem por 1 ponto).

Ao contrário dos andróides, ciborgues e outros, os mechas não são feitos para se adaptar à vida humana — eles são considerados simples ferramentas, instrumentos ou eletrodomésticos, da mesma forma que um computador pessoal. Embora a maioria dos mechas tenha estrutura humanóide básica (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), é muito comum que tenham formas diferentes, dependendo de sua função. Um mecha de batalha pode possuir um canhão substituindo um braço, enquanto um mecha operário pode ter garras próprias para segurar e transportar cargas.

Essa estrutura mais "mecânica" dos mechas também permite que alguns destes robôs consigam mudar de uma configuração para outra — são os famosos transformers. A combinação humanóide/veículo é mais comum, pois oferece a versatilidade humana e a mobilidade de um carro, moto, jato, nave ou outro veículo. Também existem as formas de animal (mas em versão mecanizada), estrutura imóvel (uma torre de vigília, antenas de comunicação, estação de batalha...), aparelho (pistola, rádio-gravador, fita-cassete...) e outras. Uns poucos mechas possuem três ou até quatro formas diferentes, sempre seguindo as regras para Forma Alternativa. Um mecha, como uma Máquina, paga apenas 2 pontos por esta Vantagem.

Meio-Metaliano (variável)

É possível alterar geneticamente um terrestre para que apresente algumas características metalianas. Esse tipo de fusão parecia impossível a princípio, de tão imensas as diferenças entre os tecidos biometálico e o nosso. O processo envolve a análise do código genético metaliano por super-computadores, que sintetizam equivalentes químicos para alterar o genoma terrestre de forma adequada.

A chamada "metalização" é arriscada, porque sobrecarrega o organismo com metais tóxicos. Os sobreviventes recebem grande força e resistência, dependendo de quanto tenham sido expostos ao processo.

A metalização pode ser comprada em níveis, cada um com seu custo em pontos:

Nível 1: F+1, A+1 (até um máximo de F5, A5). 3 pontos

Nível 2: F+2, A+2, R+1 (até um máximo de F5, A6, R5). 6 pontos.

Nível 3: F+3, A+3, R+2 (até um máximo de F6, A6, R5). 9 pontos.

Em todos os casos o personagem recebe Armadura Extra: Contusão. Ele também pode comprar a Desvantagem Vulnerabilidade: Químico (-1 ponto) sem que ela conte em seu limite máximo de Desvantagens.

Um meio-metaliano consegue se fazer passar por uma pessoa normal sem problemas, exceto por alguns traços. Os olhos ganham cor metálica — vermelho-cádmio, amarelo-cádmio, amarelo-ouro, azul-cobalto, verde-cobre, cinza-aço, cinza-chumbo ou outras. Os cabelos caem ou ficam branco-prateados. É comum que meio-metalianos apresentem apetite exagerado (o que não chega a ser uma Desvantagem).

Meio-Nanomorfo (4 pontos)

Um meio-nanomorfo é um ser humano que tem parte de seu corpo feita de metal-líquido. Ele não pode mudar de forma totalmente, como faria um Construto nanomorfo (veja a seguir), mas mesmo assim tem uma grande coleção de habilidades.

Os milhões de nanomáquinas que circulam em seu corpo reparam células com grande velocidade, fazendo com que consiga regenerar 1 Ponto de Vida por rodada. Caso chegue a 0 PVs, sempre recebe um bônus de +3 em seus Testes de Morte. Um meio-nanomorfo também nunca pode contrair doenças comuns, nem ser afetado por venenos ou gases (mas ainda precisa respirar, e pode ser afetado por ácidos).

Porções de metal líquido podem se acumular nas

mãos para modelar armas diversas (podendo provocar dano por contusão, corte ou perfuração, à sua escolha), mas não máquinas complexas como armas de fogo. Ele também pode alongar seus braços ou tentáculos para atingir alvos distantes, ou criar asas para voar. Em regras, é o mesmo que Membros Elásticos e Levitação.

Um meio-nanomorfo também pode criar ferramentas e instrumentos variados com as mãos. Graças a tudo isso, recebe um bônus de +2 em todos os testes de Habilidade ligados a Crime, Manipulação, Máquinas e outras atividades que exijam o uso de instrumentos manuais.

Embora nanomorfos sejam Construtos, meio-nanomorfos não o são.

Nanomorfo (4 pontos)

Este tipo inteiramente diferente de Construto é um robô feito de metal líquido. Ele não tem partes mecânicas: é formado por milhões e milhões de nano-robôs — robôs microscópicos que se prendem uns aos outros e agem coordenadamente, permitindo ao Construto assumir quase qualquer forma.

Um nanomorfo pode modelar com suas mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas e peças pontiagudas (podendo provocar dano por contusão, corte ou perfuração, à sua escolha), mas não máquinas complexas como armas de fogo. Ele também pode alongar seus braços ou tentáculos para atingir alvos distantes, ou ainda criar asas para voar. Em regras, é o mesmo que Membros Elásticos e Levitação.

Por sua facilidade em mudar de forma e de cor, um nanomorfo pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (mas não pode copiar sua memória ou poderes especiais). Ele também pode criar ferramentas e instrumentos diversos com as mãos. Graças a tudo isso, recebe um bônus de +2 em todos os testes de Habilidade ligados a Crime, Manipulação e Máquinas.

Um nanomorfo não pode ser consertado. Mas isso não é necessário, porque ele é praticamente imortal. Regenera 1 Ponto de Vida por rodada.

Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um nanomorfo é através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de UMA SÓ VEZ).

Nanomorfos pagam apenas 1 ponto pela Vantagem Separação.

Protec (5 pontos)

Protecs são resultado de um recente experimento governamental, que tinha como objetivo reproduzir em terrestres a devoção metaliana. O plano era criar supersoldados mais fortes, rápidos e espertos, que nunca sentiam medo, nunca se cansavam e nunca se rendiam. O plano funcionou. Bom, mais ou menos...

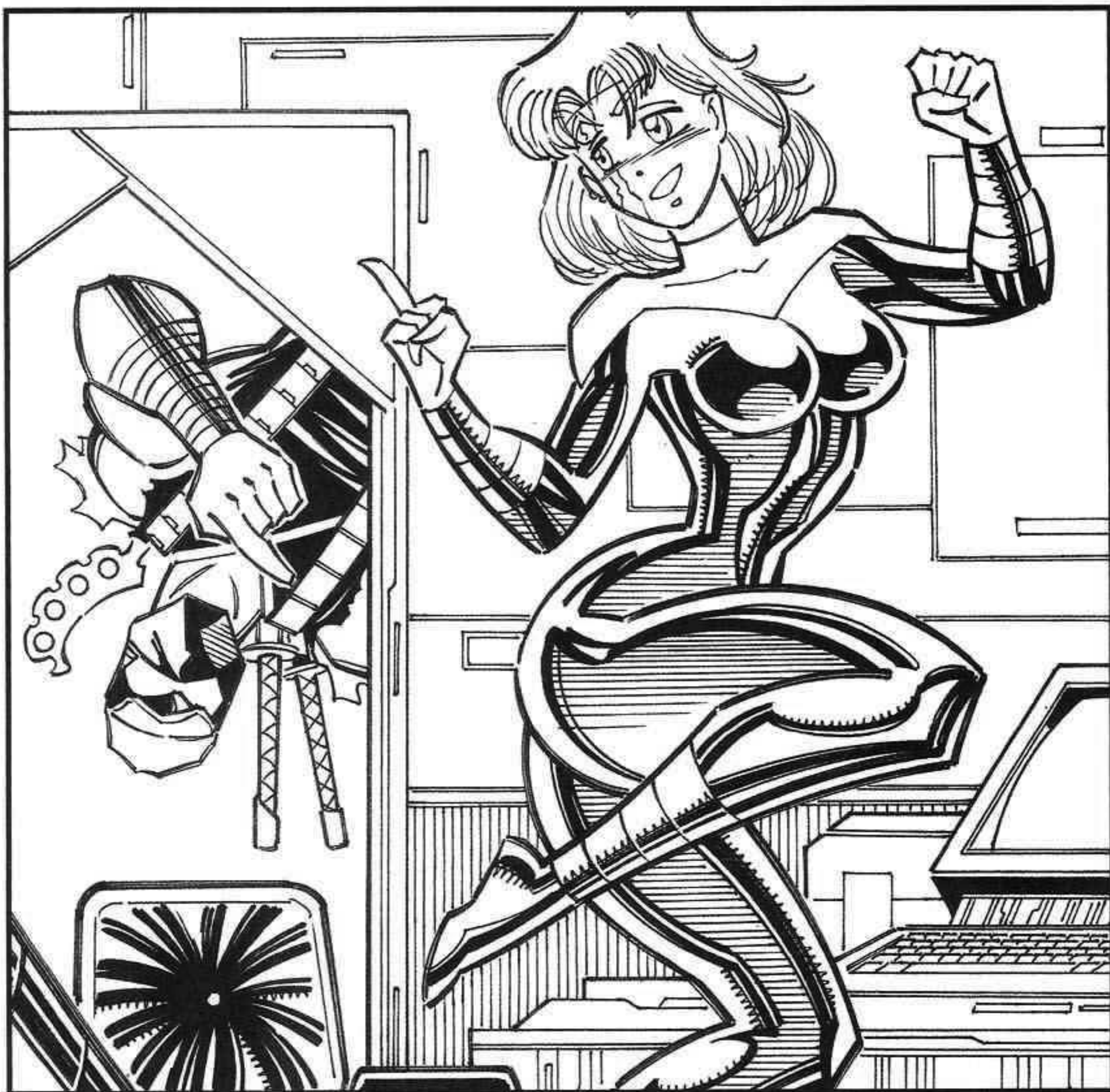
Um Protec surge quando ele é escolhido por um Protegido — uma criança clonada a partir de uma fórmula secreta. Essa criança transmite grandes poderes ao seu Protetor: ele recebe F+2, H+1, R+1, A+1, PdF+1 e Imortal. No entanto, todo esse poder desaparece caso seu Protegido fique distante.

Você tem um Protegido Indefeso e uma Ligação Natural com ele, sempre sabendo em que direção e distância pode encontrá-lo. Você tem também uma Dependência de seu Protegido; quando ele fica distante mais de 10m por mais de uma hora, você sofre os efeitos normais da Dependência.

Devido a um poder de regeneração, seus ferimentos se fecham muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada. Quando seu Protegido fica distante mais de 10m, você perde essa capacidade e também sofre redutor de -1 em Força. Também não será mais Imortal. Todas essas habilidades retornam quando você reencontra seu Protegido.

Vampiro (2 pontos)

Este tipo de vampiro não é um morto-vivo, como aquele descrito no **Manual 3D&T.**

O vampirismo é uma doença (talvez de origem extraterrestre, quem sabe?) causada por uma rara variedade de leucemia, câncer no sangue. Logo após o contágio as células cancerosas espalham-se rapidamente pelo corpo, invadindo tecidos saudáveis e tornando-os rijos, frios, como carne morta. A pele fica pálida e gélida, tal qual a de um cadáver. A musculatura estriada, responsável pelos movimentos voluntários, ganha força e resistência — o vampiro ganha F+1, H+1 e R+1 (até o limite de 5); mas a musculatura lisa morre, encerrando as atividades dos sistemas

circulatório, respiratório, digestivo e outros. Coração, pulmões e estômago não funcionam mais. Incapaz de conseguir sua energia de maneira normal, o organismo só pode continuar vivo com a ingestão de sangue fresco — rico em oxigênio e açúcares.

Assim, a vítima do vampirismo é uma criatura em constante degeneração. A carga energética do sangue termina muito rápido, precisando de renovação diária. O personagem perde 1 Ponto de Vida por hora continuamente, e a única maneira de recuperar esses PVs é ingerindo sangue fresco. Ele pode provir de bancos de sangue ou criaturas vivas, animais ou pessoas. Uma criatura que tenha seu sangue sugado perde PVs em quantidade equivalente à que o vampiro ganha. Perceba que, quanto maior a Resistência de um vampiro, mais PVs ele terá — e menor será sua dependência de sangue. Uma pessoa sugada por um vampiro faz um teste de R+4; se falhar, vai contrair a moléstia.

Os tecidos cancerosos do vampiro não envelhecem nunca. Ele poderá viver virtualmente para sempre, se não ficar sem sangue. Mas eles não são imortais: um vampiro que chegue a 0 PVs pode morrer como qualquer um. Vampiros não recuperam PVs com descanso, apenas com sangue.

Vampiros são feridos pelas mesmas armas que ferem pessoas normais — com a diferença de que podem restaurar seus Pontos de Vida com sangue. Estacas não os paralisam, embora causem dano normal. Eles não se transformam em montes de cinzas à luz do dia, mas sua pele perdeu toda a melanina e tornou-se sensível como a de um albino: um vampiro exposto diretamente ao sol sofre queimaduras graves, perdendo 1 Ponto de Vida adicional por hora. Isso não acontece em dias nublados ou com o uso de roupas pesadas.

EQUIPAMENTO

Este capítulo apresenta numerosos tipos de armas, armaduras e equipamentos especiais para campanhas na Época Atual (presente e futuro próximo). Você pode utilizá-los não apenas em U.F.O.Team, mas também em qualquer aventura envolvendo super-heróis, espionagem ou simplesmente ação.

Alguns itens mais comuns podem ser comprados com dinheiro. O preço desses itens aparece em sua descrição, em Moedas. O dinheiro inicial de um personagem é calculado de acordo com suas Vantagens e Desvantagens (veja o quadro no **Manual 3D&T**, página 9).

Outros itens, mais raros ou poderosos, devem ser comprados com pontos — da mesma forma que uma Vantagem. Por exemplo, uma Lâmina V.M. é uma Arma Especial de 2 pontos.

Possuir um Patrono permite que você tenha acesso a certa quantidade de itens sem pagar dinheiro ou pontos. Veja no capítulo Agências e Organizações o equipamento oferecido por cada um deles.

Durante a criação do personagem você pode escolher, entre as armas comuns (ou seja, apenas aquelas que podem ser compradas com dinheiro), uma arma para combate corporal (dano por Força) e outra para combate à distância (dano por PdF), mesmo sem ter um Patrono e sem pagar nada. Estas serão suas técnicas de combate principais. Mais tarde, adotar uma arma ou técnica diferente vai provocar as penalidades normais, a menos que você possua Adaptador (veja em Tipos de Dano, no **Manual 3D&T**).

Atenção: estas armas e armaduras são apenas sugestões, que você pode adotar para seu personagem ou não. Elas não são obrigatórias, e não estão aqui para restringir sua criatividade. Use apenas se gostar delas, ou se estiver sem outras idéias. Lembre-se, as regras de **3D&T** permitem provocar qualquer tipo de dano, à sua escolha. Então, se você escolhe um arco na lista de armas, ou usa seu superpoder mutante secreto de disparar setas pelas narinas, o resultado é o mesmo: dano por Força, perfuração.

Armas Brancas

Este grupo inclui todas as armas usadas em combate corporal, algumas empunhadas com as mãos, outras arremessadas. Algumas podem ser usadas para provocar Chance de Nocaute, se o usuário assim desejar.

Faca (Força, perfuração): esta categoria inclui facas, adagas e quaisquer lâminas medindo no mínimo 15 e menos de 60cm (acima deste comprimento ela será considerada uma espada curta). Uma faca de combate média tem entre 15 e 30cm, e pode custar entre 20$ e 600$.

Espada (Força, corte): inclui uma vasta variedade de armas metálicas com lâminas variando entre 60cm e 1,80m, além de machados e quaisquer outras armas cortantes. Uma espada "normal" mede em média 90cm, pesa cerca de dois quilos e custa 300$ ou mais, dependendo de sua origem e acabamento. Entre as espadas convencionais, a katana japonesa é considerada a melhor do mundo (500$ ou mais).

Bastão (Força, contusão): são todas as armas de mão que causam dano por contusão: clavas improvisadas, maças medievais, cassetetes policiais e a tonfa (um cassetete especial em forma de "L"). Em geral, todas custam 15$ ou mais. Uma arma tipo bastão pode ser usada para causar dano normal ou para nocautear sem matar, usando as regras de Chance de Nocaute.

Soco-Inglês (Força, contusão): esta arma consiste de um grupo de anéis metálicos interligados, ou uma

Itens Fornecidos por Patronos

Possuir um Patrono permite que você tenha acesso a certa quantidade de itens sem pagar dinheiro ou pontos. Para isso, os itens são classificados em comuns, incomuns e especiais.

Comuns: quaisquer itens que possam ser comprados com dinheiro (ou seja, quando têm um valor em $). Exemplo: uma faca (que custa entre 20$ e 600$).

Incomuns: itens que não possam ser comprados com dinheiro (ou seja, quando não têm nenhum valor em $), mas que também não custam pontos de personagem. Exemplo: lasers.

Especiais: quaisquer itens que custem pontos de personagem. Exemplo: armaduras, uma espada de força (2 pontos). Cada tipo de minução especial custa 1 ponto.

No caso de itens consumíveis (como granadas, munição especial e outros), cada categoria é considerada um único item. Então, embora o preço das granadas seja fornecido por unidade, você não precisa comprá-las quando as recebe de um Patrono. Antes de uma missão você pode escolher um suprimento completo de granadas como um de seus itens normais.

Veja no capítulo Agências e Organizações o equipamento oferecido por cada Patrono.

barra metálica com buracos para os dedos. Também possui Chance de Nocaute. 25$.

Lâmina V.M (Força, corte): com os recursos tecnológicos adequados, uma arma cortante pode ser receber tratamento V.M. (Vibratório Monomolecular). O processo inclui instalar um dispositivo vibratório no cabo, capaz de fazer a lâmina vibrar centenas de vezes por segundo; e também um fio de monofilamento, a peça mais afiada possível para a tecnologia terrestre. Qualquer espada, machado ou outra arma cortante com lâmina V.M. divide pela metade a jogada de Armadura do alvo (arredonde para baixo). Uma Lâmina V.M. é uma Arma Especial de 2 pontos.

Espada de Força (Força, calor/fogo): esta arma de origem traktoriana é feita de plasma de hidrogênio mantido em forma de lâmina por um campo magnético. Ela ignora 2 níveis de Armadura do alvo (um alvo com A3 rola apenas 1 dado quando atingido por esta arma).

Caso o alvo possua Armadura Extra (calor/fogo), sua Armadura não é ignorada. Caso possua Invulnerabilidade (calor/fogo), não sofrerá nenhum dano. A espada de força é uma Arma Especial de 2 pontos.

Espada Laser (Força, luz): um feixe de raio laser projetado a partir do cabo forma a lâmina desta arma destruidora. Ela ignora 2 níveis de Armadura do alvo, a menos que este possua Armadura Extra (luz). Caso possua Invulnerabilidade (luz), não sofrerá nenhum dano. A espada laser é uma Arma Especial de 2 pontos.

Espada da Galáxia: tida como a arma mais preciosa e sagrada para os metalianos, a Espada da Galáxia tem enorme valor sentimental; é um presente forjado pela própria Imperatriz, e entregue por suas mãos — para metalianos, motivo mais que suficiente para elevar o valor da peça a níveis divinos. Como se isso não bastasse, a Espada é também inigualável em combate: combinada com a imensa força natural metaliana, constitui uma arma das mais poderosas — capaz de danificar até mesmo naves estelares.

A maneira como o aço nuclear é forjado em forma de lâmina é desconhecida. Teoricamente, nenhuma tecnologia conhecida seria capaz disso. Terrestres e traktorianos suspeitam do uso de antimatéria para desintegrar aos poucos os átomos de hidrogênio, mas o verdadeiro método empregado permanece um mistério. A Imperatriz simplesmente recebe um pedaço

de minério, leva-o para sua caverna e retorna em poucos dias, trazendo consigo a lâmina mais reluzente e destruidora que esta galáxia jamais conheceu.

O cabo é fabricado com tecnologia convencional: uma peça de aço-boro, colorida de vermelho vivo, esculpida na forma do inseto que representa o ancestral da espécie metaliana. Utiliza dois circuitos de transição — um que serve de "bainha", levando a lâmina e deixando o cabo; e outro que afeta a espada toda.

A Espada da Galáxia é do tipo montante, mas muito mais afiada. Na verdade, é o objeto material MAIS afiado que existe; o fio da lâmina tem a espessura de um átomo de hidrogênio, o menor de todos os átomos. Ela ignora totalmente a Armadura do alvo (quando atingido, o alvo não tem direito a uma jogada de Armadura).

A tremenda densidade da lâmina torna-a muito pesada, bem mais do que se fosse feita de chumbo. Com a lâmina exposta, a Espada pesa quase 50 quilos; apenas um personagem com Força 3 ou mais pode manusear uma delas normalmente. Uma Espada pode ser equipada com um sistema de contragravidade para reduzir seu peso e permitir o manuseio como um montante normal, mas isso vai exigir tecnologia metaliana (apenas o Patrono Império Metaliano pode oferecer uma arma assim).

Sendo a Espada da Galáxia um presente forjado pela própria Imperatriz, e entregue por suas próprias mãos, a peça terá forte influência sobre a força de vontade do metaliano que a possuir. Enquanto tiver consigo o objeto ele SEMPRE terá sucesso em testes de Resistência contra magias e poderes que afetem a mente.

A Espada da Galáxia segue todas as outras regras para uma Arma Especial. 5 pontos.

Armas de Projéteis e de Arremesso

Arco ou Besta (PdF, perfuração): versões modernas destas armas são fabricadas com fibra de carbono, cordas de nylon e mecanismos com roldanas, aumentando muito sua eficiência se comparadas a armas medievais. Um arco ou besta moderno não exige muita força para flexionar, e pode ser inteiramente desmontado para facilitar o transporte. Silenciosas, estas armas são usadas por alguns assassinos profissionais (ou excêntricos). Custam 300$ ou mais.

Lâminas de Arremesso (PdF, corte): nesta categoria estão as facas de arremesso (menores e mais leves que as facas de combate, balanceadas para permitir maior precisão) e as lâminas e estrelas de arremesso ninja. Custam entre 10$ e 30$ cada.

Bumerangue (PdF, contusão ou corte): bumerangues são uma arma exótica, usada por nativos australianos. Peças normais causam dano por contusão (com Chance de Nocaute) e custam entre 30$ e 50$. Peças metálicas com lâminas provocam dano por corte e custam 100$.

Granadas de Concussão (PdF, contusão): projetadas para atordoar mais do que para ferir, estas granadas criam uma onda de choque quando explodem (dano por contusão; use as regras para Chance de Nocaute). 50$ cada.

Granadas de Fragmentação (PdF, explosão): quando explodem, estas granadas espalham estilhaços metálicos. 50$ cada.

Granadas Atordoantes (PdF, vento/som): estas granadas provocam uma explosão sonora, com o objetivo de deixar a vítima surda. Além do dano normal,

Chance de Nocaute

Esta é uma regra opcional de combate que permite nocautear um inimigo, em vez de matar. Esta opção existe apenas para ataques baseados em contusão (pancada na cabeça), elétrico (choque), químico (sedativo), vento/som (asfixia ou barulho intenso) ou munição Sedazan (veja o quadro na próxima página).

Antes de fazer o ataque, você deve declarar que está atacando para nocautear, não para ferir. Quando fizer isso, o dano que você provoca será mínimo (se é um ataque normal com Força 4, por exemplo, vai provocar apenas 4 pontos de dano), que a vítima absorve normalmente com Armadura.

A seguir, a vítima faz um teste de Armadura+2. Se falhar, deve então fazer um teste de Resistência+2. Caso algum dano real tenha sido recebido (ou seja, se perdeu Pontos de Vida) esse teste sofre um redutor igual aos PVs perdidos. Por exemplo, R-1 (R+2-3) se chegou a sofrer 3 pontos de dano.

Se ambos os testes falharem, a vítima ficará inconsciente, mesmo que ainda tenha Pontos de Vida. Para voltar à consciência, deve fazer um teste de Resistência após 10 minutos. Se falhar, novos testes devem ser feitos a cada 10 minutos, com bônus cumulativos de +1. Um teste bem-sucedido de Medicina pode fazer uma pessoa recobrar a consciência imediatamente.

têm cano mais curto que um rifle de assalto, mas sua cadência de tiro é muito maior. 900$.

Metralhadoras (PdF, perfuração): maiores e mais pesadas que as submetralhadoras, estas armas geralmente são usadas sobre tripés. Costumam ser usadas em modo semi-automático e totalmente automático, mas algumas também podem fazer disparos simples. 1000$.

Lasers (PdF, luz): armas laser de mão ainda são desconhecidas pelo público, mas usadas regularmente pelas forças do NORAD. O uso destas armas em público é proibido, para ocultar o segredo de sua existência. Armas laser existem em versões pistola leve, pistola pesada e rifle.

Lança-Chamas (PdF, calor/fogo): lança-chamas convencionais disparam cargas concentradas de napalm, um tipo de adesivo inflamável.

Maçaricos Atômicos (PdF, calor/fogo): esta ferramenta é, na verdade, uma versão portátil do lança-chamas de plasma descrito mais adiante. Ela emite um pequeno feixe de plasma de hidrogênio ionizado. Projetado para corte pesado, o maçarico pode penetrar em praticamente qualquer coisa quando seguro firmemente: mesmo que não esteja causando dano, cada 10 pontos de dano provocados pelo maçarico reduzem em 1 ponto a Armadura do alvo. Maçaricos atômicos não podem penetrar em aço nuclear, campos de força ou outros materiais determinados pelo Mestre.

Embora provoque dano por PdF, o maçarico só pode ser usado em combate corporal. É uma Arma Especial de 1 ponto.

Lança-Chamas de Plasma (PdF, calor/fogo): estes lança-chamas disparam descargas de plasma de hidrogênio. São armas brutais e impiedosas, próprias para rajadas em arco. Quando usadas em curto alcance (ou seja, para atingir alvos à distância de combate corporal), oferece um bônus de H+2 para manobras de Ataque Múltiplo. Arma Especial de 1 ponto.

Sônicas (PdF, vento/som): são armas que disparam som concentrado, um guincho de alta-frequência que pode arrancar a carne dos ossos. São inúteis no vácuo, já que o som necessita de ar ou outro meio material para se propagar.

use as regras para Chance de Nocaute — mas, em vez de perder os sentidos, a vítima fica surda. A duração é a mesma. 50$ cada.

Granadas Cegantes (PdF, luz): quando explodem, estas granadas emitem um clarão cegante. Use as regras para Chance de Nocaute — mas, em vez de perder os sentidos, a vítima fica cega. A duração é a mesma. 50$ cada.

Granadas Ácidas (PdF, Químico): estas granadas são carregadas com ácido concentrado. 50$ cada.

Armas de Fogo

Pistolas (PdF, perfuração): inclui desde revólveres (com munição para até seis tiros) até pistolas semi-automáticas (dezessete tiros). Pistolas em geral são fáceis de ocultar. 200 a 600$.

Rifles (PdF, perfuração): armas de fogo com cano mais longo que as pistolas, e também um cabo para apoio no ombro para melhorar sua precisão. Agentes secretos utilizam rifles de assalto, uma categoria especial semi-automática com clips de munição que pode disparar tiros normais ou em modo automático. 2000 U$.

Submetralhadoras (PdF, perfuração): estas armas

Atordoadores (PdF, Paralisia): são armas sônicas que não causam dano — apenas atacam o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de Resistência; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 20 minutos. Não funcionam no vácuo.

Eletroperturbadores (PdF, Paralisia): armas com fibras supercondutoras desenhadas para interferir no sistema nervoso metaliano, os eletroperturbadores exercem sobre eles o efeito de uma arma sônica atordoadora. Qualquer metaliano vítima de um disparo eletroperturbador deve ter sucesso em um teste de Resistência, ou ficará paralisado durante 20 minutos. Um metaliano paralisado desta forma permanece acordado e consciente, mas incapaz de se mover.

Esta arma funciona normalmente no vácuo. Um disparo de eletroperturbador também vai prejudicar o funcionamento de aparelhos eletrônicos em geral, através de oscilação da voltagem; máquinas pesadas como veículos e armas não serão afetadas, mas computadores e outros aparelhos delicados terão seu desempenho comprometido.

Fuzis Iônicos (PdF, elétrico): ions são átomos com falta ou excesso de carga elétrica que, quando projetados em um feixe, constituem uma arma mortal. A Iniciativa de Defesa Estratégia — projeto mais conhecido pelo público como Guerra nas Estrelas — previa o uso de feixes iônicos como armas anti-satélite, as Asat, para anular os satélites inimigos.

Fuzis iônicos são armas próprias para danificar sistemas eletrônicos. Isso certamente inclui metalianos e traktorianos, sendo esta arma fortemente recomendada para quem pretende combatê-los: o dano do fuzil iônico ignora qualquer Armadura metálica.

Biolasers (PdF, luz): Um biolaser é, basicamente, um sistema de fibras óticas construído a partir de um polímero orgânico à base de silício — uma forma de vida artificial desenvolvida por engenharia genética. Suas ramificações microscópicas fazem com que a luz laser

circule milhares de vezes dentro do sistema, amplificando muito sua potência: biolasers estão entre as mais poderosas armas de fogo metalianas.

Biolasers não existem na forma de armas avulsas, como pistolas ou rifles. Eles podem ser instalados apenas em partes biônicas — por alguma razão ainda desconhecida, a proximidade constante de um corpo vivo é fundamental para a sobrevivência e funcionamento do organismo. Portanto, você não pode recebê-lo de um Patrono como parte dos itens para uma missão — apenas adotá-lo como arma durante a construção do personagem. Biolasers podem ser instalados em olhos, mãos e braços.

Munição Especial

Perfurante de Armadura: revestidas com uma cobertura deslizante (geralmente teflon), estas balas são adequadas para penetrar em armaduras e carapaças — mas provocam dano menor, justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Esta munição reduz em 1 a Armadura do alvo, mas também reduz o dano em 1d pontos (dano mínimo 1).

Alto-Impacto: esta munição é oposta à perfurante de armadura. São balas mais lentas e com menor poder de penetração que balas normais, mas quando penetram no alvo elas expandem, provocando dano maior. Aumente a Armadura do alvo em 1 ponto quando usar estas balas, e DOBRE o dano normal por PdF.

Sedazan: esta munição especial não exige uma arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes), pois se ajusta a armas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam em seu revestimento um sedativo poderoso. Ao usar esta munição, use as regras para Chance de Nocaute. Não funciona com Construtos ou criaturas que sejam imunes a veneno ou ataques químicos.

Armaduras

Em **3D&T**, seu nível de Armadura é apenas uma abstração: ele diz quanto você consegue se proteger contra dano, mas não diz o que você está vestindo. Então, é possível para um personagem possuir A1 por usar uma pesada couraça metálica, enquanto outro pode ter A5 apenas por vestir jeans e camiseta. Explicações? Talvez o primeiro seja incompetente no uso da armadura, e talvez o segundo seja um mestre em aparar, bloquear ou endurecer a própria pele através de meditação. Ou então apenas esqueça as explicações: **3D&T** não é para ser realista!

A seguir você vai encontrar uma lista de armaduras e outros itens de proteção corporal. Todos têm um custo em pontos, e você pode comprar quaisquer deles para seu personagem.

Note, entretanto, que uma veste de couro blindado oferece A+1 e custa 1 ponto. "Ora, mas com 1 ponto eu posso comprar A1 de qualquer jeito!" você diz. É isso mesmo. Em números, nenhum destes itens faz qualquer diferença. Eles estão aqui apenas para ajudá-lo a imaginar seu personagem.

É permitido combinar armaduras. Você pode, por exemplo, vestir uma roupa de couro metaliano blindado de contragravidade. Você recebe F+3, A+3 e Armadura Extra: luz por 8 pontos. Você não pode combinar armaduras de mesmo tipo (por exemplo, dois trajes de Couro Blindado).

Também será possível, em campanha, derrotar inimigos que estejam usando estes itens e tomá-los para si, sem pagar pelo custo em pontos. No entanto, a maioria das armaduras é fabricada ou ajustada sob medida — vestir uma armadura que estava sendo usada por outra pessoa reduz seu desempenho em A-1. Os ajustes devem ser feitos por alguém que possua a Perícia Máquinas e seja capaz de lidar com tecnologia futurista (o que exige Genialidade). Também exigem um teste bem-sucedido de H-1. Cada tentativa consome pelo menos 1d dias.

Couro Blindado (A+2): muitos agentes secretos usam roupas feitas com o chamado "couro blindado", jaquetas e capas confeccionadas com microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência; são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas. 2 pontos.

Couro Camaleão (A+1): agentes que possuam o poder de ficar invisíveis, mudar de forma e outras habilidades de metamorfose recebem roupas especiais, feitas com couro clonado a partir de células de sua própria pele. O agente pode usar seu poder para mudar a cor da roupa ou sua forma. Jaquetas e outras roupas pesadas de couro camaleão oferecem A+1 (elas não possuem microfibras metálicas). Como foi criada para reconhecer o código genético do usuário, a roupa é inútil para qualquer outra pessoa — exceto, talvez, para análise de DNA. 1 ponto.

Armadura de Combate Propelida (F+1, A+2): esta é uma armadura padrão usada por guardas e soldados em instalações que lidam com aliens, como o NORAD. É confeccionada em microfibras de titânio-manganês e movimentada por servomotores que ampliam a força do usuário. O capacete é equipado com filtros contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser

guardada em uma mala grande. 2 pontos.

Traje Isolante (A+1, Armadura Extra: calor/fogo, elétrico, químico): feito de tecido transparente especial similar ao plástico, este traje alienígena protege melhor contra dano causado por fogo, ácido, eletricidade e ataques químicos. O traje completo inclui um capacete de plástico transparente. 7 pontos.

Couro Metaliano (Armadura Extra: luz): a pele de metalianos tem sido usada para revestir trajes protetores terrestres, ou armaduras traktorianas. Ela não concede Armadura adicional, pois a enorme resistência dos metalianos reside na dureza de seus tecidos, não em qualquer proteção externa. As propriedades refratárias da pele, contudo, fazem-a excelente para proteger contra laser e ataques luminosos. 2 pontos.

Traje de Vácuo (A+1): versão mais avançada dos velhos trajes pressurizados usados pelos astronautas. Lembra mais uma roupa de mergulho, com um colar metálico para ajustar o capacete. O traje tem no cinto um pequeno tanque de ar com oxigênio para meia hora, para emergências. 1 ponto.

Traje Cibernético (F+2, A+4): a origem deste artefato é um mistério. Apenas metalianos têm tecnologia para construí-lo — mas o traje não é desenhado para seu corpo, sendo utilizável apenas por terrestres. Micromotores espalhados por todo o traje aumentam a força do usuário. Alguns destes trajes foram encontrados em outros planetas, em meio a ruínas de estruturas estranhas e destroços de naves desconhecidas. Supõe-se que sejam obra de uma civilização muito avançada, há muito desaparecida. 6 pontos.

Traje de Contragravidade (F+3, A+1): embora seja de fabricação metaliana, este traje é destinado a terrestres. Um terrestre dentro de um destes terá sua força aumentada para suportar atrações gravitacionais maiores. O traje também é protegido contra vácuo e radiação, além de absorver luz solar e reciclar ar e água. 4 pontos.

Outros Itens

Binóculos e Visores: agentes do NORAD e outras agências usam dispositivos óticos especiais equipados com zoom (Visão Aguçada), intensificadores de luz e sensor infravermelho (Infravisão). Binóculos são também equipados com amplificadores de som (Audição Aguçada), mas precisam ser seguros diante dos olhos. 1.800$. Visores, por outro lado, ficam presos à cabeça e deixam as mãos livres. 5.000$ ou mais.

Detector de DNA: fundamental na caça aos aliens,

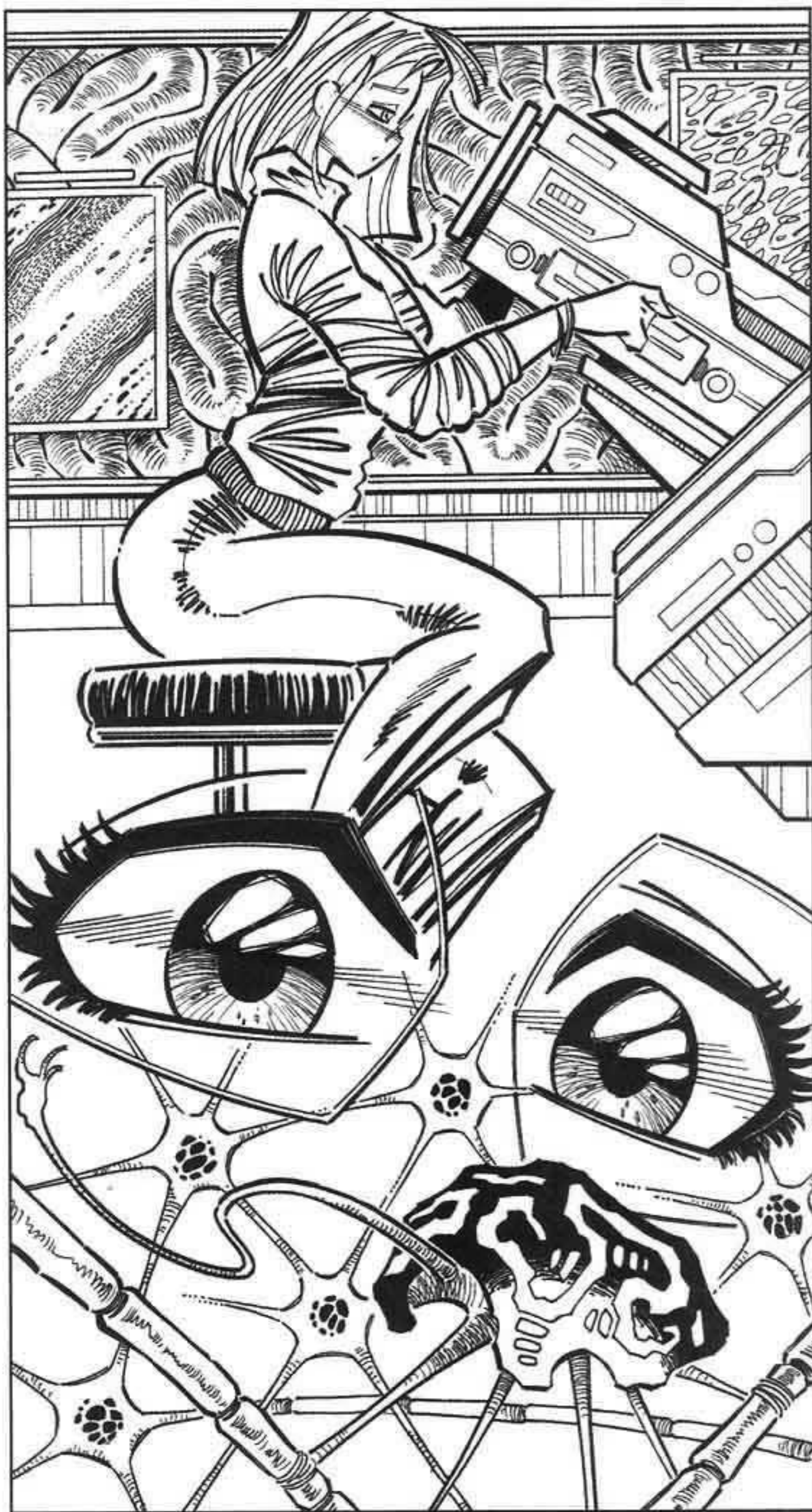
este aparelho pode detectar qualquer alienígena analisando seu DNA à distância. O detector também pode ser usado para localizar pessoas específicas, desde que se tenha um registro completo de seu DNA. (Vale lembrar que muitos Patronos têm arquivos com o DNA de seus agentes, e este aparelho pode ser usado para rastreá-los caso decidam fugir...)

Os D-DNA existem em dois tamanhos. Um modelo portátil, usado na cintura e disfarçado como um telefone celular, com alcance de apenas 3m (quando a criatura procurada entra no alcance, o aparelho toca como um telefone comum). O maior e menos discreto tem o tamanho de uma mala grande, e parece um tipo de "laptop gigante"; quando aberto, a tampa revela um monitor de vídeo com fotos de satélite mostrando uma área de 2km quadrados.

Gerador de Interferência: assombrados com o fantástico domínio metaliano sobre as transmissões de rádio, terrestres e traktorianos desenvolveram este aparelho para reduzir sua vantagem no campo de batalha. O gerador é do tamanho de uma mochila e, uma vez ativado, cria um intenso campo de estática que imita os efeitos da Desvantagem Interferência — mas com um alcance de 2,5 quilômetros! É verdade que rádios terrestres e traktorianos também serão inutilizados, mas eles acreditam — e com razão — que o transtorno será muito maior para os metalianos.

Metalianos dentro do campo de estática só podem falar entre si tocando-se, para que a voz seja transmitida pela pele. Além disso eles serão muito incomodados pelo "chiado", sofrendo redutor de -1 em testes de Habilidade. O mesmo vale para qualquer criatura capaz de ouvir rádio (como alguns traktorianos, ou talvez um terrestre que não consiga desligar o maldito comunicador no capacete...).

Grilhão: esta coleira ou bracelete de eletrochoque serve para nocautear a vítima. Quando ativado, emite uma carga de alta voltagem que exige da vítima um teste de Resistência-4 para continuar acordado; se falhar, vai perder os sentidos durante pelo menos 30 minutos, menos sua Rx3 (se tem R3, vai despertar em 15 minutos). Um grilhão também pode ser usado em capacidade máxima (igual ao anterior, mas pode matar em caso de falha em um teste normal de R) ou mínima (apenas atordoamento durante 30 segundos, menos Rx3). O controle dos grilhões tem alcance de 2km.

I-Com (Implante Comunicador): muitos agentes têm um de seus dentes cirurgicamente substituído por um sofisticado transmissor-receptor de rádio, alimentado pelo próprio calor corporal. Ele transmite a voz do usuário e também recebe mensagens, fazendo vibrar o osso da mandíbula de forma que ele possa ouvir. Um I-Com permite falar livremente com o comando da missão e com todos os seus colegas, discretamente e sem ser notado. Apesar do curto alcance (apenas 100m), o sinal do implante pode ser captado por uma unidade móvel em um furgão e retransmitido até o quartel-general.

Um I-Com não pode ser ligado ou desligado pelo próprio usuário — apenas o comando da missão pode fazê-lo.

I-Loc (Implante Localizador): com o aspecto de um pequeno objeto metálico, esta peça é baseada nos mesmos princípios dos implantes encontrados em vítimas de abdução — supostamente raptadas por extraterrestres. Firmemente preso a um osso (geralmente a quinta ou sexta vértebra, logo atrás do pescoço), o implante transmite um sinal constante que pode ser captado no quartel general para informar a localização de seus agentes. Alguns Patronos colocam estes implantes em seus agentes sem que eles saibam.

Indutor Anestésico: este aparelho, do tamanho de um punho fechado, tem o aspecto de uma pequena caixa com correias. É usado por metalianos para reduzir a circulação elétrica no corpo, inibindo o metabolismo. Quando afivelado a um braço ou perna e acionado, "desliga" aquela parte do corpo e faz sumir qualquer dor; preso à cabeça, funciona como sedativo — podendo apenas relaxar o paciente ou adormecê-lo profundamente, dependendo da regulagem. Um metaliano ou Construto pode resistir aos efeitos do indutor se tiver sucesso em um teste de Resistência -2.

O indutor anestésico também pode ser utilizado para desativar qualquer aparelho eletrônico ao qual esteja conectado — exceto grandes máquinas, como veículos e naves. Ele é inútil em terrestres, mas funciona com traktorianos.

MiniCom: embora se pareça com um laptop comum, este computador portátil é dez vezes mais potente que a melhor máquina disponível no mercado. Ligado por satélite diretamente aos computadores da Unidade Ares, um MiniCom pode ser conectado a qualquer rede de computador para que os técnicos do NORAD consigam invadir e decifrar o sistema. Caso a ligação por satélite não seja possível (devido a mau tempo, interferência elétrica, etc...), um agente de campo pode ele próprio usar o MiniCom para invadir outros sistemas, testando Máquinas ou Computação.

Mochila Hiperespacial: esta mochila metálica cilíndrica, muito semelhante a uma bolsa de academia, é equipada com sistemas de transição hiperspacial. Quaisquer objetos colocados nela são enviados ao hiperespaço, sem ocupar lugar no espaço normal. Isso significa que a mochila não tem limite de espaço, podendo comportar qualquer quantidade de objetos. Um dispositivo de segurança impede que a mo-

chila seja fechada com seres vivos em seu interior.

Multiscópio: este sofisticado instrumento ótico lembra um pequeno canhão articulado, podendo ser confundido com um deles em tamanho e aparência. Deve ser montado sempre sobre o ombro, para um melhor desempenho. Ele concede ao usuário Sentidos Especiais (Infravisão, Visão Aguçada, Visão de Raios-X, Ver o Invisível).

Pele Artificial: estes curativos de pele plástica são usados para cobrir ferimentos e manter a carne firme no lugar da pele normal. O curativo assume a cor da pele do paciente, de modo que apenas um exame cuidadoso pode acusar a diferença. Oferece um bônus de +1 em testes de Medicina para curar ferimentos.

Rastreador Molecular: do tamanho de uma gaita de boca, este sensor detecta partículas químicas e, com suas luzes, identifica a que tipo de criatura pertenceram. O aparelho oferece um bônus de +2 em testes com as Perícias Investigação e Sobrevivência quando usado para seguir pistas. Um teste normal diz se um extraterrestre passou por determinado lugar; outro teste permite saber de que tipo ele é.

Sinalizadores: estes transmissores de rádio em miniatura podem ser colocados em pessoas, veículos e demais objetos — e mais tarde rastreados eletronicamente à distância. Os sinalizadores variam imensamente em alcance e custo, desde simples 100 metros até aqueles com alcance mundial, ligados ao GPS (Global Positioning Sattellite, Posicionamento Global por Satélite). Os menores sinalizadores disponíveis na Terra são adesivos semi-transparentes do tamanho de uma unha, quase imperceptíveis.

Tradutor Universal: além de muito prático para se comunicar com extraterrestres, este pequeno dispositivo também permite traduzir outros idiomas da Terra. Um personagem usando este aparelho recebe todos os benefícios da Perícia Idiomas. Por ser telepático, também funciona com criaturas que usam outras formas de comunicação (metalianos, por exemplo).

Aço Nuclear

O aço nuclear não tem nenhuma relação com o aço comum, a liga de ferro e carbono que usamos na Terra. Na verdade ele é feito de hidrogênio, o elemento mais leve e abundante do universo.

Um átomo de hidrogênio é formado por um próton, que constitui seu núcleo; e um elétron, que circula à sua volta. Quando o hidrogênio é submetido a pressões intensas, dois átomos de hidrogênio fundem seus núcleos em um só — a chamada fusão nuclear, que libera imensas quantidades de energia. Essa energia é responsável pela luz e calor que emanam das estrelas.

Se a pressão não é suficiente para fundir os átomos, contudo, o hidrogênio fica apenas comprimido em estado metálico. Isso só acontece no núcleo de planetas massivos como Júpiter, Saturno e Metalian.

Nessas condições o hidrogênio torna-se tremendamente denso, quase indestrutível — a mais resistente substância conhecida.

Há apenas duas maneiras conhecidas de danificar o aço nuclear: desintegração atômica (uma tecnologia muito além da ciência de qualquer civilização conhecida na galáxia) ou reação matéria/antimatéria: embora a força da explosão em si não seja suficiente para quebrar o metal, seus átomos podem ser destruídos aos poucos pelo contato com a antimatéria.

O aço nuclear não pode ser fabricado em laboratório. Também não é possível buscá-lo onde ele se forma, no núcleo de planetas massivos, uma vez que nenhuma nave ou dispositivo pode resistir ao calor e pressão nesses lugares. O único mundo onde ele pode ser obtido é Metalian, onde ocasionais erupções vulcânicas expelem fragmentos de minério de hidrogênio para a superfície. Esses fragmentos são raríssimos: todo o aço nuclear já encontrado em Metalian não seria o bastante para revestir uma única nave, ou mesmo encher um vagão de trem. Essa é uma das razões do imenso valor de uma Espada da Galáxia, ou outra arma feita do mesmo material.

Qualquer objeto fabricado com aço nuclear possui Armadura Infinita. Este item não está disponível para personagens jogadores durante a criação do personagem — um objeto de aço nuclear só poderá ser conquistado em campanha, e será muito cobiçado por todas as agências e aliens.

Clonagem

Ao contrário do que previa a ficção científica, não é possível criar novas pessoas a partir de clones. Memória e personalidades não são "copiadas" juntamente com o clone, de modo que no final teremos apenas uma criatura de cérebro vazio. Um clone em estágio embrionário, contudo, pode crescer e ser educado para tornar-se um indivíduo como outro qualquer. Alguns Patronos da Terra utilizam apenas clones em suas fileiras.

Metalianos utilizam clonagem (sim, pois eles têm células e um código genético gravado nelas) apenas para transplantes, sendo rigorosamente proibidas quaisquer outras aplicações. Traktorianos reproduzem-se clonando novos cérebros para habitar novos corpos mecânicos; esses cérebros, como já foi dito, irão resultar sempre em indivíduos com personalidades próprias — e não cópias fiéis do cérebro anterior.

Partes clonadas podem ser usadas para produzir membros extras; uma prótese pode ser implantada fora do lugar e produzir esse efeito, sem risco de rejeição.

HERÓIS E VILÕES

Este capítulo apresenta os principais heróis e vilões (embora nem sempre seja fácil saber a diferença...) do universo de U.F.O.Team. Muitos deles podem ser usados por jogadores, dependendo da autorização do Mestre e da pontuação dos personagens. Mas é mais provável que o Mestre decida usá-los como NPCs, atuando como aliados ou inimigos dos aventureiros.

Quase todos estes personagens usam as novas regras apresentadas em **U.F.O.Team.** Você também pode examiná-los para ter idéias sobre como construir seu próprio super-herói.

Capitão Ninja

Oficial da Força Aérea dos EUA, seu nome verdadeiro e seu passado estão entre os segredos mais protegidos do Pentágono. O Capitão Ninja recebeu esse codinome devido a seu intenso treinamento em artes marciais — e também porque conserva o rosto coberto por uma máscara negra. Não é um ninja de verdade. Bem, provavelmente não...

Seus trajes são bem característicos, combinando peças de vestuário ninja com camuflagem militar. Sempre usa boné, variando desde a costumeira peça camuflada a bonés de baseball.

Na maior parte do tempo o Capitão Ninja parece um brincalhão despreocupado e irresponsável, mas após algum tempo de convivência contudo é fácil notar seu lado depressivo: ele se sente responsável pelas pessoas mantidas como cobaias no NORAD, vítimas de experiências, e é atacado pela culpa quando as coisas saem errado. Além disso, o Capitão é conhecido por sobreviver a quase tudo — mas o mesmo não pode ser dito sobre as pessoas que ele tenta proteger; já perdeu muitos amigos e pessoas amadas para as criaturas alienígenas que enfrenta.

O Capitão é líder da divisão U.F.O.Team. Sua posição no NORAD é polêmica: ele quebra regras, desobedece ordens e muitas vezes age contra os interesses do comando — mas a Força Aérea pouco pode fazer contra ele, pois o Capitão guarda consigo segredos capazes de arruinar a carreira de metade dos oficiais do Pentágono. De qualquer forma, apesar de seus métodos exóticos, ele é um oficial eficiente e cumpre suas missões; o Pentágono prefere deixá-lo em paz, e o comando do NORAD que se vire.

Recentemente o Capitão Ninja conheceu Sensei, uma humana no comando de um grupo de jovens metalianos. Ainda não sabe se ela é amiga ou inimiga, mas sempre que os dois se encontram uma luta começa.

Capitão Ninja (18 pts)

F3, H3, R5, A2, PdF3, 25 PVs

Arma Especial (1 pt): O Capitão Ninja usa como armas principais um par de espadas katana ultratecnológicas, com lâminas vibratórias de monofilamento (em termos de jogo, considere uma única Arma Especial).

Investigação (2 pts): o Capitão é treinado em seguir pistas, procurar digitais, usar disfarces...

Patrono: NORAD (2 pts): como oficial do NORAD, o Capitão Ninja recebe da Força Aérea apoio, transporte e informação, mas também deve obedecer ordens.

Imortal (1 pt): em mais de uma ocasião o Capitão Ninja foi dado como morto, apenas para surpreender todos retornando mais tarde. Ninguém sabe exatamente como ele faz isso: talvez seja algum superpoder secreto, ou talvez apenas uma baita sorte...

Má Fama (-1 pt): por sua aparência sinistra, hábitos detestáveis e falhas ao proteger inocentes, o Capitão Ninja não é muito bem visto entre os heróis.

Killbite

Tatjana Bennet era apenas uma estudante colegial, guitarrista e vocalista de uma pequena banda de Rock nas horas vagas. Um dia, atacada durante um show em uma danceteria, contraiu o câncer vampírico: quando dominada pela sede de sangue, não foi capaz de refrear os impulsos que a dominaram. Suas primeiras vítimas foram os amigos da banda, no camarim. Baleada por policiais, foi parar em um necrotério. Ali foi descoberta pelo Capitão Ninja e levada à base do NORAD, sob o pretexto de que "uma cura seria pesquisada". A verdade é que está sendo treinada como agente da unidade especial U.F.O.Team.

Embora mostre modos alegres e descontraídos, Tatjana ainda não consegue aceitar que nunca terá uma vida normal. São constantes suas tentativas de fuga, sempre buscando abandonar o U.F.O.Team — e sempre sendo detida, pois sua doença é perigosa demais para arriscar uma epidemia. A amizade recente com a doutora Abigail Days tem ajudado a reduzir sua frustração.

Killbite tem pele branca e uma grande mancha rosada no rosto, atravessando o olho. Gosta de brincos, "piercings" e camisetas com bichinhos. Costuma chamar o Capitão Ninja de "Captain".

Killbite (10 pts)

F3, H2, R3, A0, PdF0, 15 PVs

Vampira (2 pts): vítima do câncer vampírico, Tatjana tem F+1, H+1, R+1 (já incluídos em suas Características) e perde 1 PV por hora continuamente, que só pode ser recuperado com sangue fresco. No NORAD, Tatjana recebe rações regulares de sangue artificial.

Computação (1 pt): Tatjana é uma excelente hacker. Às vezes consegue violar as proteções dos computadores do NORAD e fazer contato com usuários do lado de fora. Em algumas ocasiões ela consegue conversar com o Technomancer, dos Rogue Hunters

— de quem acabou se tornando amiga.

Instrumento Musical (1 pt): Tatjana fazia parte de uma banda de Rock na escola.

Devoção (-2 pts): Tatjana está SEMPRE tentando escapar do NORAD, ou ajudando outros a escapar. Por isso não costuma se empenhar tanto em missões oficiais (sofrendo o redutor normal).

Ogresa

Pequena e franzina, a novaiorquina Melissa Williams teve uma infância difícil — sempre surrada pelo irmão mais velho e pelo pai divorciado. Uma combinação de carência e desejo de ser forte acabaram atraindo-a para uma carreira pouco comum: a luta-livre.

Mas Melissa não tinha os atributos físicos necessários. Não importava o quanto treinasse, continuava pequena e fracote. Um dia, no auge da depressão, recebeu da Força Aérea uma proposta para participar de uma experiência — um processo chamado "metalização", a saturação do organismo com metais para aumentar sua força e resistência. Ela aceitou sem pensar duas vezes.

Durante as semanas seguintes, começou a freqüentar laboratórios militares. Os resultados vieram rápido. Ela crescia quase dois centímetros por dia, e em duas semanas já levantava mais peso que um recordista olímpico. No final do processo, Melissa media exatos 2m de altura, pesava 260 quilos, tinha cabelos prateados, olhos de cor metálica e podia erguer cinco toneladas!

Infelizmente, nem toda a verdade havia sido revelada para Melissa. Ela não recebeu apenas um "fortificante metálico"; seu próprio DNA foi alterado, combinado com características de uma raça alienígena. Quando começou a ser assombrada por sonhos e visões envolvendo monstros insetóides, Melissa descobriu que algo estava errado. Mas era tarde.

Hoje Melissa é uma meio-metaliana. Está afastada das lutas para sempre, mas ainda gosta de usar trajes de luta-livre e o nome artístico que havia inventado para si mesma, "Ogresa". Ela faz parte do U.F.O.Team. Enquanto usa seu poder a serviço da Força Aérea, precisa lidar com lembranças de uma vida distantes, em um planeta distante... e lembranças de um monstro que a persegue.

Ogresa (17 pts)

F4, H3, R4, A4, PdF0, 20 PVs

Meio-Metaliana (9 pts): Ogresa tem F+3, A+3, R+2 (já incluídos em suas Características) e Armadura Extra: Contusão.

Patrono: NORAD (2 pts): como membro do U.F.O.Team, Ogresa recebe da Força Aérea apoio, transporte e informação, mas também deve obedecer ordens.

Assombrada (-2 pts): por culpa do DNA alienígena, às vezes Ogresa tem visões envolvendo o planeta Metalian. Isso é perigoso quando acontece durante um combate.

Código de Honra do Combate (-1 pt): Ogresa não gosta de usar armas, sempre lutando de mãos vazias. Ela não ataca oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

Inimigo: Saqueador (-2 pt): o Saqueador, um metaliano dedicado a recapturar membros desgarrados de sua raça, pensa que Ogresa é uma metaliana e está tentando capturá-la.

Gladiadora

A vida da cirurgiã Abigail Days era normal. Casada, mãe de dois filhos, clinicava em um hospital de Colorado Springs. Certa tarde, durante uma emergência, foi atacada por uma jovem vítima de vampirismo chamada Tatjana Bennet; sob suspeita de contágio, foi levada para a base subterrânea do NORAD — onde teve contato com uma bioarmadura simbionte. Tornou-se portadora da espécie Arthroderma gladius, e mantida na base para fins de pesquisa.

Desde o início da simbiose, Abigail vem enfrentando problemas de dupla personalidade. Normalmente cheia de paz e bondade, de um momento para outro torna-se sedutora e um tanto cruel. As mudanças não ocorrem apenas durante a ativação da bioarmadura — mesmo em sua forma humana ela experimenta tais desdobramentos. Sua face sádica às vezes deseja castigar o Capitão Ninja, aquele que ela acredita ser responsável por sua degraça. Faz tudo para tentar descobrir sobre seu passado. Por outro lado, seu lado materno levou-a a gostar da jovem Tatjana; ela aparenta quase a mesma idade da filha mais velha de Abigail.

O marido e filhos de Abigail foram noticiados pela Força Aérea de que ela morreu em um acidente. Ela sente saudades de casa, mas a esposa e mãe que sempre foi não existem mais. Ainda não sabe ao certo que tipo de criatura tornou-se, e não pretende expor sua família ao perigo até descobrir se é seguro.

Gladiadora (15 pts)

F1/3, H3/4, R2, A1/3, PdF0, 10 PVs

Bioarmadura (4 pts): Abigail é portadora de uma Arthroderma gladius. Ativada, ela oferece F+2, H+1, A+2, Arma Especial (Vorpal). Os números em suas Características, separados por uma barra, indicam seu poder com a armadura desativada/ativada. Ela também possui Insano: Furioso (-1 pt), Dupla Personalidade (0 pts), Obsessiva: encontrar uma cura para si mesma e rever sua família (-2 pts).

Aliado: Metaliano (1 pt): pouco após sua chegada à base do NORAD, Abigail ajudou a libertar um metaliano prisioneiro, conquistando sua amizade e gratidão. Com sorte, ela pode fazer contato com ele através de seu telefone celular e pedir ajuda — mas ele nem sempre pode ajudar, pois ainda é um fugitivo vivendo às escondidas.

Medicina (2 pts): Abigail Days era cirurgiã profissional antes de se tornar a Gladiadora. Agora ela exerce sua profissão no próprio NORAD, ajudando em pesquisas sobre aliens.

Patrono: NORAD (2 pts): como membro do U.F.O.Team, a Gladiadora recebe da Força Aérea apoio, transporte e informação, mas também deve obedecer ordens.

Protegida Indefesa (-1 pt): Tatjana, uma jovem vítima do câncer vampírico, acabou conquistando um lugar no coração de Abigail. A doutora trata Killbite como sua paciente, ajudando a encontrar uma cura para seu vampirismo.

Deadly Eye

Conhecido no submundo por sua pontaria sobrenatural, o caçador de recompensas Jeffrey Willinquist era famoso por ser capaz de tiros perfeitos mesmo na escuridão, neblina, através de portas ou paredes. Fazia serviços ocasionais para o Tio Sam, cuidando para que segredos extraterrestres não caíssem em mãos erradas.

Certa vez, contratado para perseguir um metaliano acuado, descobriu da pior maneira que os disparos de suas pistolas laser eram refletidos de volta: como resultado, perdeu a vista esquerda. Uma vez que seu corpo não produz clones e também rejeita implantes cibernéticos, nunca foi possível para Jeffrey substituir o olho arruinado.

Ao contrário do que se esperava, contudo, a perda do olho não prejudicou em nada a pontaria de Jeffrey. Ele possui uma forma limitada de clarividência — ele consegue ver na escuridão total, detectar coisas invisíveis e parece ter "olhos atrás da cabeça".

Jeffrey não é um prisioneiro do NORAD, como outros membros do U.F.O. Team. Ele faz parte do grupo por razões pessoais, que recusa-se a revelar (embora muitos acreditem que ele deseje vingança contra os metalianos). Para evitar perguntas insistentes, ele finge ser amnésico.

Jeffrey é fumante, usa ternos elegantes e confortáveis, e não perde uma chance de criticar as roupas exóticas de seus colegas.

Deadly Eye (18 pts)

F1, H3, R2, A2, PdF5, 10 PVs

Adaptador (1 pt): Deadly Eye sabe usar uma grande variedade de armas e munições especiais, conseguindo provocar qualquer tipo de dano.

Investigação (2 pts): Deadly Eye é treinado em se-

guir pistas, procurar digitais, usar disfarces...

Patrono: NORAD (2 pts): como membro do U.F.O.Team, Deadly Eye recebe da Força Aérea apoio, transporte e informação, mas também deve obedecer ordens.

Sentidos Especiais: Radar, Visão de Raios-X, Ver o Invisível (1 pt): Jeffrey tem uma percepção sobrenatural que permite a ele atingir alvos mesmo através de paredes, na escuridão total ou quando estão invisíveis.

Tiro Múltiplo (2 pts): Deadly Eye pode usar uma manobra de Ataque Múltiplo com PdF, sofrendo um redutor não cumulativo de H-1.

Insano: Paranóico (-1 pt): Jeffrey não confia em ninguém, não aceita ajuda e tem problemas para dormir, levando duas vezes mais tempo para recuperar PVs com descanso.

Má Fama (-1 pt): até onde se sabe, Jeffrey foi um assassino de aluguel a serviço dos militares — e Deus sabe quem mais. Ele não é a pessoa mais querida nesse meio...

Brightsword

O pequeno Alex Smith nem sempre teve cabelos prateados e olhos azuis-cobalto. Ele era uma criança normal, filho de um brilhante cientista militar — o professor Alan Smith, criador do processo de metalização. Pressionado por seus superiores, o professor testou o processo no próprio filho: ainda com sete anos, Alex tornou-se o primeiro meio-metaliano do mundo. Infelizmente, seu pai não viveu para ver os resultados de sua pesquisa; o professor foi morto mais tarde por alienígenas.

Acolhido pela Força Aérea, Alex cresceu três vezes mais forte e cem quilos mais pesado que um terrestre normal. Mais tarde descobriu que foi vítima de um processo ainda em fase de testes, manifestando numerosos efeitos colaterais: o material genético utilizado para a análise pertencia a um metaliano especial, capaz de emitir cargas elétricas. Assim, além dos efeitos normais, Alex também era capaz de projetar faíscas medindo até 1m — que ele passou a chamar de "espadas elétricas". Com a morte do professor Alan, não foi possível para a Força Aérea reproduzir as habilidades exclusivas de Alex em outros meio-metalianos.

Anos mais tarde, já adolescente, Alex entendeu sua condição de cobaia e tentou fugir. Capturado pelo NORAD, precisou decidir entre juntar-se à divisão U.F.O.Team ou ser perseguido pelo resto da vida. Escolheu a segunda opção: com um pequeno grupo de outros prisioneiros, fugiu do NORAD e hoje percorre o país disposto a exterminar as criaturas que mataram seu pai.

Brightsword (16 pts)

F3, H2, R3, A5, PdF0

Meio-Metaliano (3 pts): Brightsword tem F+1, A+1 (já incluídos em suas Características) e Armadura Extra: Contusão.

Armadura Extra: Força (3 pts), Poder de Fogo (4 pts): Brightsword sempre consegue um resultado máximo em jogadas de Armadura (ou seja, 30) quando recebe ataques baseados em Força ou PdF. Portanto, é muito difícil feri-lo.

Toque de Energia: Elétrico (1 pt): Brightsword pode gerar através da pele uma carga elétrica capaz de causar dano igual à sua Armadura (ou seja, 5d).

Aliada: Peçonha (1 pt): Alex acabou se envolvendo com Peçonha, a garota capaz de exalar feromônios (ainda que seja difícil aturar Veneno, sua outra personalidade...).

Sentidos Especiais: Ver o Invisível, Infravisão, Visão de Raios-X (1 pt): durante sua fuga, Alex conseguiu roubar o único protótipo de um visor especial desenhado para ver metalianos em sua forma invisível.

Protegido Indefeso: Technomancer (-1 pt): por amizade e lealdade, Alex faz tudo para proteger seu colega Chris.

Inimigo: NORAD (-2 pts): até hoje Alex e seus amigos ainda são perseguidos pelas autoridades.

Devoção (-2 pts): Alex odeia os metalianos (e quaisquer alienígenas) por matarem seu pai, e não vai descansar enquanto não acabar com todos eles.

Peçonha/Veneno

O nome das duas "metades" desta misteriosa ex-prisioneira do NORAD foi dado por um dos guardas responsáveis por sua segurança.

A memória mais antiga das duas personalidades desta jovem é acordar e ver o rosto de Anne Greenwood, a comandante do NORAD até tempos recentes. Possivelmente a Coronel Greenwood era a única pessoa que conhecia o segredo de sua origem, um segredo que ela levou para o túmulo. Nem Peçonha, nem Veneno têm qualquer idéia de quais sejam suas origens, seus verdadeiros nomes ou mesmo se o corpo que dividem é realmente humano — uma vez que consegue produzir uma nuvem de feromônios capaz de atacar o sistema nervoso da vítima, envenenando e paralisando-a.

Quando fugiu do NORAD, Peçonha/Veneno permaneceu com os Rogue Hunters para descobrir sobre seu passado. A pacífica Peçonha acabou se apaixonando por Brightsword — gerando um ódio tremendo em Veneno, que faz tudo para irritar ou prejudicar Alex quando está no comando do corpo.

Peçonha/Veneno (9 pts)

F0, H3, R4, A1, PdF0

Aparência Inofensiva (1 pt): por não usar armas, não possuir uma aparência ameaçadora e não mostrar ter nenhum poder perigoso (os feromônios são invisíveis), Peçonha/Veneno não costuma ser considerada perigosa até ser tarde demais...

Aliado: Brightsword (1 pt): Peçonha é namorada de Alex Brightsword, podendo contar com ele sempre que precisar. Veneno também, por partilhar o

mesmo corpo com ela.

Superpoder de Paralisia (1 pt): funciona da mesma forma que a magia Paralisia (**Manual 3D&T**, pág. 99). Cada vítima deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar magia. Restrição: funciona apenas em seres vivos que precisem respirar (Incomum, -1 pt).

Inculta (-1 pt): talvez por conseqüência de sua amnésia, Peçonha e Veneno não têm conhecimento de qualquer coisa que saibam fazer. Elas não sabem ler e têm dificuldades extras para fazer testes de Perícia. No entanto, ao contrário do que normalmente acontece a portadores desta Desvantagem, elas ainda podem se comunicar com outras pessoas.

Insana: Dupla Personalidade (0 pts): em situações de combate e outros momentos de tensão, Peçonha pode mudar para a personalidade de Veneno (ou vice-versa). Peçonha é meiga, afetuosa e ama Brightsword, enquanto Veneno é cruel, perversa e o detesta. Não há outras diferenças entre as personalidades.

Inimigo: NORAD (-2 pts): como parte dos Rogue Hunters, Peçonha/Veneno também é caçada pelos militares.

Diamantina

Amanda Jones foi uma verdadeira heroína para seu país. Ginasta olímpica fenomenal, recebeu quatro medalhas de ouro e nota 10 em todas as suas apresentações, repetindo os feitos da tia-avó Nadia Comaneci, que fez o mesmo em Montreal, 1976.

Infelizmente, sua carreira foi interrompida por um acidente de carro — fatal para seus pais, e devastador para ela: teve os olhos perfurados, o braço direito decepado, e as pernas quebradas em sete pontos diferentes. Naquele instante, a iminente explosão do tanque de gasolina traria o alívio da morte. Mas alguém não quis assim.

Os olhos cegos de Amanda não podiam ver o grande alienígena metálico que rasgou as ferragens feito papel, ignorando as chamas e protegendo-a da explosão com seu corpo maciço. Um toque da mão de três dedos queimou a ferida no braço, impedindo a jovem de morrer por perda de sangue.

Resgatada por paramédicos que responderam a uma chamada anônima de rádio, Amanda levou alguns meses para se recuperar... e surpreender os médicos. Aparentemente, quando o alienígena tocou o ferimento, contaminou Amanda com uma forma de vida microscópica que normalmente vive em seres baseados em silício. Em contato com tecido humano, à base de carbono, começou a se organizar na forma mais resistente desse elemento: o diamante. A multiplicação desses microorganismos fez crescer um novo braço cristalino, restaurou seus olhos e curou suas pernas, fazendo-as ainda mais fortes do que antes. O mais fantástico, entretanto, foi descobrir que o novo braço de cristal pode absorver a luz ambiente e concentrá-la em um raio laser.

Essa recuperação milagrosa não chegou ao conhecimento do público, pois Amanda foi considerada pelo Pentágono uma possível ameaça biológica e mantida em quarentena. Dada como morta, foi transferida para o NORAD, de onde escapou durante a fuga promovida por Alex Smith, o Brightsword.

Hoje o principal objetivo de Diamantina é encontrar uma cura para sua condição e retomar sua vida.

Diamantina (14 pts)

F2, H4, R2, A3, PdF3 (luz)

Esportes (2 pts): como ginasta olímpica, Amanda sabe praticar e conhece as regras de muitos tipos de esportes.

Ataque Especial: PdF (1 pt): Diamantina pode disparar um raio laser mais poderoso, mas sacrificando sua precisão.

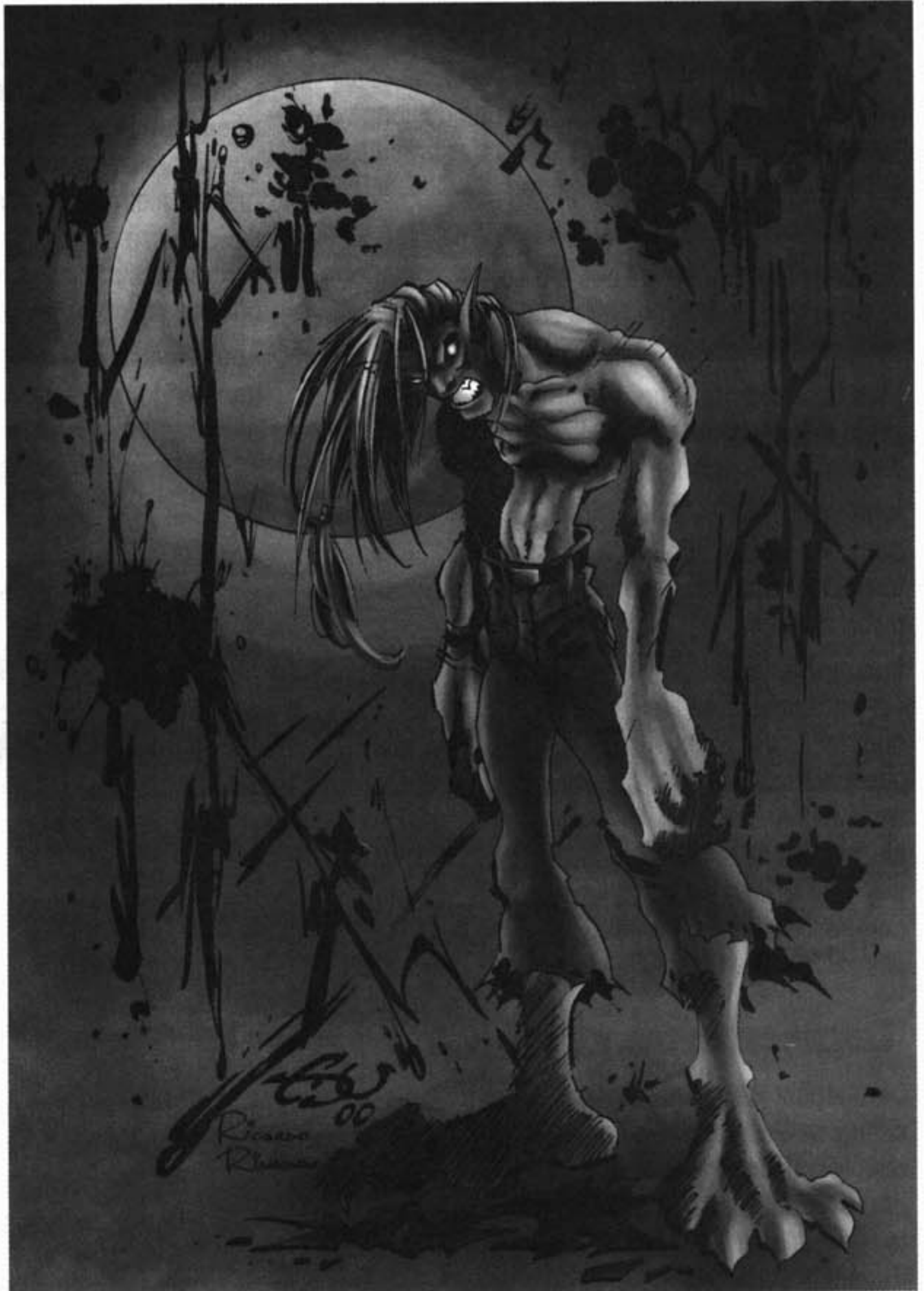
Protegido Indefeso: Technomancer (-1 pt): por amizade e lealdade, Amanda faz tudo para proteger seu colega Chris.

Inimigo: NORAD (-2 pts): como parte dos Rogue Hunters, Amanda também é caçada pelos militares.

Cinzento

Muitas pessoas nos EUA relatam que foram abduzidas por alienígenas nos últimos anos, com maior ou menor credibilidade em suas provas. No caso de Lucas Hunter, ele tem coisa melhor para mostrar do que fotos, vídeos ou um microchip implantado...

Para ele tudo começou durante um acampamento com o pai. Caçando na floresta, os dois foram surpreendidos por uma luz intensa no céu. Lucas despertou um mês depois, sozinho, sem roupas ou memória do que aconteceu nesse meio tempo. Tinha garras em suas mãos e pés, e o cabelo ganhou um estranho tom cinza. Também tinha presas, perfeitas para caçar os pequenos animais que capturava para se manter vivo. Confuso, começou a acreditar que era um lobisomem — e teve certeza disso quando, baleado por um caçador, viu o ferimento fechar em poucos segundos.

Quando retornou à civilização, ele obviamente arranjou encrenca. Atraindo a atenção da Força Aérea, ele se viu lutando contra um soldado que parecia altamente treinado em artes marciais: Lucas não tinha como saber, mas estava enfrentando o próprio Capitão Ninja — comandante do U.F.O.Team.

Ferido no ombro com um garfo de prata (Lucas não é e nunca foi vulnerável à prata, mas sua mente perturbada acreditou que sim), ele foi derrotado e capturado. Claro que não perdeu sua oportunidade com a grande fuga, e permaneceu com os Rogue Hunters como rastreador. Recentemente Lucas reencontrou sua mãe, mas a imediata intervenção de uma equipe do NORAD mostrou que por enquanto a vida de fugitivo é melhor para ele.

Lucas odeia armas de fogo. Não usa sapatos. E acha que TV é perda de tempo, mas assiste assim mesmo!

Cinzento (14 pts)

F2, H3, R4, A3, PdF0

Sobrevivência (2 pts): vivendo escondido, longe da civilização, Lucas aprendeu tudo de que precisa para sobreviver em lugares selvagens.

Regeneração (3 pts): Lucas recupera 1 PV por rodada.

Sentidos Especiais: Audição, Visão, Faro Aguçados (1 pt): a transformação deu a Lucas os sentidos aguçados de uma fera.

Monstruoso (-1 pt): por sua aparência bestial, Cinzento tem problemas para circular entre pessoas normais.

Inimigo: NORAD (-2 pts): como parte dos Rogue Hunters, Lucas também é caçado pelos militares.

Insano: Fantasia (-1 pt): Lucas acredita com todas as forças que é um lobisomem (mas não é). Por isso ele tem medo de prata, uiva para a lua cheia e se comporta quase como um animal.

Technomancer

Christopher Walker nasceu na cidade de Goodland, Kansas, mas foi criado pela mãe em uma comunidade afastada de toda e qualquer tecnologia. Quando tinha doze anos, uma equipe de reportagem veio filmar um documentário sobre ermitões. Foram expulsos a bala, é claro, mas não sem levar consigo um pequeno clandestino fascinado por seu equipamento...

As imagens em vídeo despertaram em Chris uma estranha sensação e uma leve dor de cabeça. Andando a esmo pela cidade, ele chegou a um fliperama. Os sons e luzes pioraram sua dor até fazê-lo gritar. Um grito que foi ouvido nos games, fones de ouvido, rádios, celulares e TVs em um raio de quilômetros, enquanto todos os equipamentos eletrônicos enlouqueciam!

O caos só teve fim quando uma equipe do Pentágono identificou Christopher como a fonte dos distúrbios magnéticos. Capturado para estudos, transferido de laboratório para laboratório, só faltou ser dissecado. Chegaram à conclusão de que Chris era um híbrido humano/alienígena capaz de interferir em equipamentos eletrônicos através de pulsos eletromagnéticos. Infelizmente, o garoto não tinha controle ou concentração suficientes de seu poder para ser liberado ou utilizado como arma.

Após cinco anos de testes, Chris acabou sendo transferido para o NORAD, onde a chance de liberdade surgiu quando Brightsword promoveu uma fuga em massa. Por sugestão do próprio Christopher, surgiram nesse dia os Rogue Hunters (todos os "nomes de guerra" do grupo foram idéia dele), uma das piores pedras no sapato do U.F.O.Team.

Technomancer passa a maior parte do tempo na internet, pesquisando aparições de alienígenas e projetos secretos governamentais. Também procura por sua mãe, que desapareceu após ele ter sido capturado.

Chris é um incompetente total com armas de fogo. É viciado em chocolate, e também curioso sobre o mundo dos últimos cinco anos

Technomancer (15 pts)

F0, H1, R0, A0, PdF0, 10 PVs

Aparência Inofensiva (1 pt): míope e magricela, Christopher Walker dificilmente parece ameaça para alguém.

Genialidade (1 pt): Chris é um gênio natural, recebendo um bônus de H+2 em qualquer teste de Perícias. Ele também consegue lidar com a tecnologia superior empregada pelos aliens e militares.

Ciências Proibidas (1 pt): Chris tem bom conhecimento sobre os hábitos, poderes, fraquezas e tecnologia dos extraterrestres.

Máquinas (2 pts): Chris sabe operar, construir e consertar praticamente qualquer tipo de máquina,

veículo ou aparelho, se tiver os meios necessários. Aliada com sua Genialidade, esta Perícia permite a Chris executar tarefas médias com testes de H+3.

Pontos de Vida Extras (1 pt): Chris tem Pontos de Vida equivalentes a R+2. Portanto, tem 10 PVs.

Superpoder de Paralisia (1 pt): Chris consegue interromper o funcionamento de computadores, veículos, aparelhos de comunicação, andróides e qualquer outra máquina com componentes eletrônicos. Restrição: apenas máquinas e Construtos (Comum).

Superpoder de Dominação Total (9 pts): Chris consegue controlar livremente qualquer máquina com componentes eletrônicos. Restrição: apenas máquinas e Construtos (Comum).

Inimigo: NORAD (-2 pts): como parte dos Rogue Hunters, Chris também é caçado pelos militares.

Sensei

A vida da pequena Stefanie tomou rumos diferentes durante uma visita à fazenda do tio no interior de São Paulo, onde teve contato com uma exploradora espacial metaliana. Maravilhada com a visão da mulher-inseto prateada e sua Espada da Galáxia, a garotinha cresceu e tornou-se praticante de kendô, a arte marcial japonesa de luta com espadas. Aos trinta anos já era uma mestre, entre os primeiros do ranking, lecionando para crianças em uma academia em São Paulo.

Após a explosão da Challenger e o retorno de seu irmão gêmeo Alexandre, Stefanie suspeitou do retorno dos metalianos. Fez contato com eles e terminou ganhando sua confiança — e também a inimizade do NORAD. Levada para Metalian, hoje Stefanie ensina luta com espadas para soldados do Império.

Sensei ("Professora") é a única alienígena cuja presença é permitida na Cidade Imperial. Dentre todos os terrestres, é aquela que goza de maior prestígio na sociedade metaliana: é tolerada pelo Império e obedecida por seus alunos como uma líder.

Sensei veste uma armadura metaliana e também um traje de contragravidade. Luta com espadas metálicas, de madeira ou mesmo espadas de bambu, próprias para treino: espera um dia merecer o direito de empunhar uma Espada da Galáxia.

Sensei costuma liderar grupos de alunos metalianos para visitar a Terra e outros planetas, para treinos de combate. Uma dessas visitas levou a um confronto com o

Capitão Ninja: embora não seja exatamente uma vilã, Sensei às vezes provoca situações de combate para exibir novas técnicas diante dos pupilos.

Sensei (15 pts)

F3, H5, R3, A4, PdF0, 15 PVs

Ataque Especial (Força, 1 pt): Sensei usa um ataque direto à garganta (um dos golpes mais perigosos do kendô) para aumentar o dano de sua força.

Medicina (2 pts): Sensei é treinada em técnicas de primeiros-socorros e pontos de pressão.

Patrono: Império Metaliano (2 pts): Sensei é uma das pouquíssimas terrestres a serviço do Império Metaliano. Em troca de ensinar luta com espada aos soldados do Império, ela recebe apoio, transporte, informação e equipamento especial.

Código de Honra do Combate (-1 pt): Sensei nunca usa armas superiores às armas do oponente (em geral ela prefere a shinai, uma espada de bambu para treino), nem ataca oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

Devoção (-2 pts): Sensei é dedicada ao Império Metaliano como nenhuma outra pessoa da Terra. Ela quase nem se lembra mais que é uma terrestre.

Inimigo: NORAD (-2 pts): como simpatizante dos metalianos, Sensei é agora vista como traidora da raça humana e caçada pelo NORAD.

Fobos e Deimos

F6, H5, R6, A4, PdF6, 30 PVs

Filhos de Marte, Adaptador, Ataque Múltiplo, Levitação, Membros Elásticos, Paralisia, Poder Oculto 3, Regeneração, Sentidos Especiais (todos), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia

É procedimento normal de muitas agências secretas usar pessoas inocentes em seus experimentos. Essas pessoas podem ser testemunhas que viram segredos demais,

portadores de superpoderes, ou mesmo espiões capturados.

Antony "Dingo" Milliken era um ecoterrorista australiano, capturado por Deadly Eye após roubar as plantas da Área 51 da Força Aérea. Jennifer Dalton era ainda uma garotinha quando viu o pai ser morto por um metaliano e foi apanhada pelo Capitão Ninja. Ambos acabaram na instalação conhecida como XenoLab, servindo como cobaias de testes para o Projeto Filhos de Marte.

Tony e Jenny receberam em seus corpos uma estranha bactéria descoberta pela sonda Viking em Marte. A princípio, nada aconteceu. Durante anos eles viveram em celas, sendo analisados em sondados. Entretanto, no dia 15 de maio de 1990, o Pentágono perdeu contato com o XenoLab.

Helicópteros enviados para investigar encontraram o complexo em chamas, todos os ocupantes mortos — e mortos de formas tão variadas que teriam enlouquecido qualquer legista. A maioria apresentava cortes e perfurações que pareciam produzidos por animais selvagens: as medições revelaram garras, presas e chifres de incontáveis tamanhos e formas. Outros tiveram a cabeça ou membros amputados por alguém com a força de dois ou três gorilas. Havia também os envenenados — pelo ar, pela pele e até pelo sangue, sempre por toxinas de composição química diferente, e até mesmo vítimas de queimaduras e eletrocução.

Os danos materiais no complexo deixavam ainda mais claro o poder do inimigo, exibindo algumas paredes de aço e granito derrubadas, outras derretidas. Os registros das câmeras de vigilância foram perdidos — não havia evidência visual do ocorrido. O Pentágono conseguiu apenas recolher amostras de sangue e vestígios de relatórios do Projeto Filhos de Marte.

O caso foi levado ao NORAD. As análises das anotações e amostras de sangue levaram a conclusões aterradoras: os bacilos Fobos e Deimos foram, muito provavelmente, responsáveis pelo extermínio de toda e qualquer vida que tenha existido em Marte.

Até onde foi possível descobrir, o homem

Fobos e a garota Deimos tornaram-se seres capazes de metamorfose total. Podem adotar, em segundos, qualquer forma ou aparência permitida para criaturas da Terra. Qualquer arma ou defesa existentes no reino animal — garras, presas, asas, cascos, carapaça, camuflagem, peçonha, bioeletricidade... — estão disponíveis para eles, em formas dezenas de vezes mais letais.

Ainda de acordo com as investigações do NORAD, os bacilos B-Fobos e B-Deimos são inimigos naturais. Não reagem a nível microscópico, em pequenas quantidades — mas quando um organismo totalmente ocupado percebe a presença de outro ocupado pela espécie inimiga, o bacilo abandona seu estado inerte. Ele imediatamente ataca o núcleo da célula, absorvendo seu conteúdo e reescrevendo totalmente seu código genético. A partir de então o hospedeiro se transforma em outro tipo de criatura, um transmorfo capaz de desenvolver todo tipo de arma biológica para destruir o inimigo. Um soldado em guerra contra o inimigo natural do bacilo.

Requisições e notas de serviço encontradas entre os documentos do XenoLab indicam que as cobaias eram mantidas em celas separadas e distantes. Certo dia, Deimos foi transportada até as proximidades da cela de Fobos. Então sentiram um ao outro pela primeira vez.

Fobos e Deimos estão livres — e estão em guerra. Estas criaturas extremamente perigosas desejam apenas a destruição de seu inimigo. Infelizmente, estão utilizando seres humanos como armas para levar adiante seu conflito.

Sua primeira batalha terminou sem vencedor — aparentemente, um deles fugiu ou se escondeu. Desde então não voltaram a se encontrar pessoalmente, e estão adotando estratégias mais globais. Relatos sobre incidentes envolvendo mortes estranhas e monstros mutantes chegam de diversos pontos dos EUA e além, sugerindo intensa atividade de Fobos e Deimos. Infelizmente, as datas próximas e locais distantes também indicam que agora existem mais de duas criaturas com poderes metamórficos.

Fobos e Deimos estão se reproduzindo. Arrebanhando mais soldados para seus exércitos. Seres humanos contaminados pelo bacilo são chamados Fobianos e Deimonianos, ou simplesmente Filhos de Marte. As informações do NORAD sobre como isso está acontecendo ainda são escassas e incompletas — mas, uma vez que a bactéria é de difícil contágio e não sobrevive fora de um organismo vivo, muito provavelmente Fobos e Deimos infectam suas vítimas através de contato íntimo.

Semanas depois do contágio, um Fobiano ou Deimoniano estará totalmente tomando pelo bacilo; seus poderes e instintos guerreiros se manifestam assim que ele tiver contato com outra criatura tomada pelo bacilo inimigo, o que pode ocorrer a qualquer momento. Logo após sua primeira transformação, a vítima devota sua existência a perseguir e destruir o inimigo natural sem se importar com mais nada. Esse impulso — o Chamado de Guerra — é supremo e irresistível: nem mesmo o temor pela própria vida ou a segurança de pessoas amadas pode derrotar o Chamado. (Para mais detalhes sobre Fobianos e Deimonianos, veja em Vantagens e Desvantagens Únicas.)

Fobos e Deimos são os mais poderosos entre todos os Filhos de Marte — e também duas das mais perigosas criaturas alienígenas em liberdade na Terra. Ambos possuem pelo menos dez Formas Guerreiras, incluindo uma forma gigantesca com Poder de Gigante. A meta principal da Unidade Ares é encontrar e destruir estas criaturas de qualquer maneira.

Nickie

Exceto pela beleza muito acima da média, Nicole Margot era uma universitária normal. Cursava biologia quando recebeu a visita de um militar mascarado conhecido apenas como Tenente Ninja; seguindo a pista de uma possível abdução alienígena, ele foi encarregado de proteger a jovem. A situação tensa aproximou ambos, que tiveram um rápido interlúdio romântico. Infelizmente, o Tenente não foi capaz de derrotar um alien metaliano que veio capturar Nicole pouco depois...

Levada para um laboratório secreto, Nickie foi vítima de horríveis experimentos e testes. Após quatro anos de amarras, agulhas e choques elétricos, já completamente insana, foi devolvida à Terra. Nickie não tem lembranças totais do que aconteceu, mas uma memória a apavora: ela acredita que, durante o prolongado cativeiro, ficou grávida e teve um filho. E tem certeza absoluta que o Tenente Ninja é o pai!

Nickie descobriu também seu corpo carregado com metal líquido, que oferece a ela poderes incríveis. Ela não sabe porque recebeu tais poderes, mas pretende usá-los para recuperar seu filho e matar aquele que falhou em protegê-la: aquele maldito tenente, hoje Capitão Ninja!

Nickie (22 pts)

F6, H5, R5, A5, PdF0, 25 PVs

Meio-Nanomorfa (4 pontos): Nickie tem partes de seu corpo feitas de metal líquido. Pode modelar as mãos na forma de armas (dano por corte, contusão ou perfuração, à sua escolha), instrumentos (+2 em testes ligados a Crime, Manipulação e Máquinas), Levitação e Membros Elásticos.

Insana: Homicida (-2 pts): Nickie costuma matar seres humanos a cada 1d dias.

Insana: Obsessiva (-2 pts): Nickie não pensa em outra coisa além de matar o Capitão Ninja.

Insana: Fantasia (-1 pt): Nickie acredita que teve um filho durante o cativeiro, e que o Capitão Ninja é o pai. (Na verdade, até onde se sabe, isso talvez NÃO seja uma fantasia...)

OS ALIENS

Este capítulo apresenta numerosas criaturas alienígenas que podem ser usadas como inimigos ou aliados dos heróis. O Mestre pode usá-las em campanhas de U.F.O.Team e também outras aventuras.

Muitas criaturas têm Características, Vantagens e Desvantagens variáveis, que devem ser escolhidas pelo Mestre. Por exemplo, um metaliano comum pode ter F5-8. Isso significa que sua Força pode variar entre 5 e 8, à escolha do Mestre. Ele também pode possuir uma ou mais Perícias, que serão determinadas pelo Mestre.

Não há custo em pontos para ser uma destas criaturas, pois elas não podem ser usadas como personagens jogadores. Elas servem como aliados ou oponentes para os personagens jogadores.

No entanto, elas estão longe de ser os únicos seres poderosos no mundo de **U.F.O.Team.** Quando desejar outros tipos de inimigos para desafiar seus jogadores, o Mestre sempre pode usar as mesmas regras destinadas a personagens jogadores para construir esses inimigos. Basta lembrar que nem todos os andróides, ciborgues, meio-metalianos, biomecanóides, Filhos de Marte e outros superseres estão a serviço do bem — ou servindo os mesmos interesses dos aventureiros.

Metalianos

F5-8, H1-3, R2-4, A4-5, PdF0-4

Armadura Extra: Luz, Reflexão, Vulnerabilidade: Químico

Metalianos são as criaturas extraterrestres mais comuns no mundo de **U.F.O.Team.** Sua chegada à Terra anos atrás foi mantida em segredo pelos militares. Entre outras coisas, os metalianos foram responsáveis pela destruição do ônibus espacial Challenger. Também graças a eles muitos dos atuais super-heróis teriam recebido seus superpoderes.

Metalianos são seres com cerca de dois metros de altura. Parecem magros, mas pesam cerca de trezentos quilos mais que uma pessoa da Terra. Têm cabeça alongada, como uma canoa invertida, e olhos de cores variadas — indo do cinza-chumbo ao azul-cobalto. Exibem um focinho curto com boca atrofiada. As mãos têm dois dedos e um polegar, e os pés apenas dois dedos.

Ao contrário das criaturas da Terra, que têm grandes quantidades de água em seus corpos, os metalianos são feitos de metal vivo (ou "biometal"). Eles não têm nenhuma água em seu organismo, sendo por isso muito mais fortes e resistentes. Têm altas porcentagens de prata (na pele), titânio (nos ossos), silício e alumínio (nos músculos e órgãos), além de alguns elementos radioativos como urânio e cobalto. Uma pilha atômica serve-lhes de coração, e no ventre está alojado um pequeno acelerador de partículas que gera energia através de reação matéria/antimatéria. Nada menos potente que uma bazuca tem chance de ferir um metaliano.

Metalianos não respiram, e são resistentes ao vácuo. Não têm audição, olfato ou paladar, mas podem usar pequenos dispositivos que desempenhem essas funções. Sua forma natural de comunicação é o rádio: eles podem falar entre si por grandes distâncias (um poder muitas vezes confundido com telepatia), assim como captar e interferir em transmissões de rádio e TV sem o uso de aparelhos.

Sua pele prateada serve para colher luz, natural ou artificial, um complemento para seu metabolismo; metalianos privados de luz por mais de 25 horas entram em hibernação até que sejam iluminados novamente. A pele espelhada é também capaz de refratar energias prejudiciais, podendo refletir até mesmo raios laser.

Além da dependência de luz, as maiores fraquezas de um metaliano são sua vulnerabilidade à água, que para eles é venenosa; e seus instintos — pois eles são como formigas, seguindo todas as ordens de sua rainha-mãe.

Os primeiros contatos entre a Terra e o planeta Metalian não foram amistosos; diversos metalianos morreram aqui, incluindo o lendário capitão Kursor Krion, pioneiro da exploração espacial metaliana. A Terra foi declarada área proibida pelo Império, mas o chamado "Incidente Kursor" criou dissidência entre os metalianos. Parte deles rende-se aos instintos de devoção e proteção ao Império, e odeia os terrestres com todas as forças. Acreditam que o recente avanço de sua ciência é uma ameaça a seu povo; mesmo contra as ordens de sua Imperatriz eles espreitam a Terra, sabotam programas espaciais, destroem foguetes e matam sem remorso. Outros, contudo, são fascinados pelos terrestres e sua civilização, mostrando-se gentis e corteses conosco. Também desafiando ordens imperiais (ou às vezes seguindo-as), eles rumam para a Terra e tentam proteger os terrestres da fúria instintiva de seus irmãos.

Metalianos podem ter poderes diversos. Alguns têm um campo magnético que funciona como um radar de curto alcance (Sentidos Especiais: Radar). Outros têm implantes biônicos que permitem disparar raios laser pelos olhos ou mãos (PdF: luz). E quase todos têm medo instintivo de água e escuridão (Insano: Fobia) e

algum tipo de devoção cega (Insano: Obsessivo).

Quase todos os metalianos que chegam à Terra têm pelo menos uma Perícia entre as seguintes: Ciência, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Sobrevivência. Alguns possuem ainda Genialidade.

Explorador Espacial

F5-7, H2-4, R2-4, A4-5, PdF0

Arma Especial, Armadura Extra: Luz, Invisibilidade, Reflexão, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Visão de Raios-X), Ciência, Máquinas, Vulnerabilidade: Químico

Exploradores espaciais são metalianos especialmente selecionados e treinados para suportar o isolamento e a distância que separa-os de seu planeta. São os menos suscetíveis aos efeitos depressivos da solidão, e os menos propensos a fazer amizade com terrestres. Na verdade, muitos preferem seguir os ideais de Kursor e chacinar habitantes da Terra sem piedade.

O explorador espacial pode ser reconhecido por usar peças de armadura nos braços e pernas, quase sempre de um vermelho vivo. Nos lados do focinho há um par de antenas radiotelescópicas, capazes de explorar o espaço a até 150 milhões de quilômetros (equivalente à distância entre a Terra e o Sol); isso lhe dá uma percepção quase sobrenatural, podendo às vezes ver através de paredes — mas essa "visão de raios-x" pode ser bloqueada com o uso de folhas de alumínio ou outro metal. O explorador espacial também é treinado para controlar a refração da luz em sua pele: pode tornar-se quase invisível, deixando no ar apenas uma imagem trêmula.

Um explorador sempre estará no comando de uma bionave. Ele também é o portador da Espada da Galáxia (veja em "Equipamento"), entregue pelas mãos da própria Imperatriz, como símbolo de sua confiança. A posse desse presente imperial torna os exploradores mais aptos a tolerar o isolamento, e eles farão praticamente qualquer coisa para recuperar sua espada perdida.

Como último recurso, o explorador espacial pode realizar uma manobra chamada Sacrifício de Antimatéria: eles enterram a própria espada no ventre, lesando seu acelerador de partículas — e provocando uma explosão igual a um Ataque Especial de Área que provoca 20d no ponto de impacto. A explosão de um prédio governamental em Oklahoma, nos EUA, foi causada por um metaliano acuado.

Guarda Imperial

F6-8, H2-3, R3-5, A3-4, PdF0

Arma Especial, Armadura Extra: Luz, Reflexão, Investigação, Vulnerabilidade: Químico

Os guardas imperiais são o extremo oposto dos exploradores: eles se rendem inteiramente aos instintos de devoção e proteção da espécie, sendo capazes de chacinar e matar até mesmo outros metalianos para evitar qualquer ameaça à Matricarca ou às incubadoras. Quase incontroláveis, são mantidos nas Câmaras de Ges-

tação para proteger o sono das incubadoras, sem contato com outros metalianos exceto operárias locais e a Imperatriz. Certos indivíduos, contudo, sentem-se impelidos a abandonar o Palácio Imperial para combater os inimigos do Império em seu próprio território — e alguns chegam até aqui.

Guardas imperiais usam armaduras douradas semi-transparentes, cheias de aberturas, para não interferir com a absorção de luz pela pele. Como ocorre com os exploradores, a armadura exerce apenas função simbólica: sua proteção é insignificante se comparada à resistência da própria pele metaliana.

Assim como os exploradores têm a Espada da Galáxia, os guardas portam lanças cerimoniais com pontas de aço nuclear, também de valor inestimável para eles. Essas lanças têm os mesmos poderes de uma Espada da Galáxia, exceto pelo fato de que causam dano por perfuração. A lança também pode ser usada para realizar o Sacrifício de Antimatéria dos exploradores espaciais.

Incubadora

F3-5, H0-2, R1-3, A3-4, PdF0

Armadura Extra: Luz, Reflexão, Vulnerabilidade: Químico

Mulheres metalianas nascem estéreis. Para que uma delas consiga gerar filhos, deve receber essa capacidade diretamente da Imperatriz — através da transmissão de uma energia misteriosa, o Código Matriz. Uma vez portadora dessa força, ela torna-se uma incubadora: será capaz de engravidar várias vezes ao longo de sua vida.

Incubadoras são dotadas de extrema intuição, sendo capazes de perceber coisas além dos sentidos normais. Quase todas têm Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Visão de Raios-X), Telepatia ou Oráculo. Muito dificilmente uma incubadora será encontrada em um ambiente hostil como a Terra. Se isso acontecesse, todos os metalianos presentes aqui esqueceriam suas diferenças para resgatar a mãe e devolvê-la à segurança das Câmaras de Incubação em Metalian — sem importar-se com as vidas, terrestres ou não, perdidas no processo.

Saqueador

F6-8, H3-5, R2-4, A4-6, PdF0

Armadura Extra: Luz, Ataque Especial Paralisante (Força), Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Reflexão, Interferência, Vulnerabilidade: Químico

O saqueador é uma casta de soldado metaliano que conserva a mesma aparência há milhões de anos. Os olhos têm o formato de uma fenda, dando à cabeça um aspecto de capacete. Algumas partes do corpo são protegidas por placas, formando uma armadura natural. Usam uma espada de metal transparen-

te e um escudo monstruoso com uma pinça. Orifícios em certas partes da armadura permitem a saída de longos tentáculos, capazes de aprisionar ou estrangular a vítima.

No passado distante, quando havia muitas colônias metalianas guerreando entre si, os saqueadores eram encarregados de penetrar nas fortalezas inimigas para capturar mulheres: operárias, incubadoras, ou se possível a própria rainha-mãe. Eles emitem um campo eletromagnético que interfere com os sentidos dos metalianos à sua volta, dificultando sua percepção. Esse campo também afeta alarmes e sistemas de vigilância que usamos na Terra. Com sua agilidade superior, além de armas mortais, esse combatente sorrateiro seria a versão metaliana do "ninja".

Atualmente existe apenas uma cidade em Metalian, e não há mais guerras entre colônias. Não há mais missões de captura para os saqueadores, e a casta permanece à margem da sociedade, vivendo como nômades. Não se sabe porque eles não evoluíram como os demais — mas a tradição diz que um metaliano jamais morre enquanto é necessário ao Império. De fato, quando recebe a notícia de que uma mulher rebelou-se contra a Imperatriz e veio à Terra, a tendência de um saqueador será capturá-la e trazê-la de volta.

Predakonn

F10-20, H4-7, R14, A12, PdF6

Armadura Extra: Luz, Ataque Especial de Área (PdF), Reflexão, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Visão de Raios-X), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Inculto, Monstruoso

Predakkon é o nome de uma das quatro luas de Metalian — e, como é comum em nomes de corpos celestes, este também vem de uma figura mitológica. A existência do Predakonn é tida como lenda mesmo entre os metalianos. É fato conhecido que uma ameaça potencial à vida da Imperatriz pode transformar qualquer homem metaliano em uma fera sem mente, uma máquina assassina — sendo necessária muita força de vontade para controlar essa fúria. Mas conta-se que simples raiva cega não seria o limite do que pode acontecer a um metaliano nessas condições: ele pode tornar-se um Predakonn.

Diz a lenda que um grande risco à segurança da Matriarca pode despertar uma força adormecida nos metalianos masculinos. Energias ancestrais induzem a uma metamorfose súbita e dolorosa, rasgando pele, dilatando músculos, formando armas. O resultado final é a transformação em uma criatura horrenda, que pouco se assemelha à forma atual metaliana — lembrando mais os monstruosos besouros bípedes que eram no passado. A

boca outrora atrofiada abre-se em mandíbulas com dentes de aço, e uma longa cauda espinhosa aflora da coluna vertebral. Lâminas e armas de fogo germinam em todo o corpo.

Dois grandes volumes ovalados nascem em suas costas: esses volumes podem ser disparados para explodir a longas distâncias, comportando-se como pequenos mísseis nucleares (uma manobra que combina seu Ataque Especial de Área com Tiro Carregável; provoca dano de 16d no ponto de impacto).

Uma vez formado, o Predakonn começa a degenerar rapidamente. Ele envelhece e morre em poucas horas — perdendo 1 Ponto de Vida por minuto até morrer. Uma vez que ele tem 70 PVs, só pode durar pouco mais de uma hora. Mas esse tempo é mais que suficiente para que destrua, sozinho, uma cidade do tamanho de Nova York.

Randarion

F3-5, H1-3, R2-4, A4-5, PdF0

Armadura Extra: Luz, Levitação, Reflexão, Manipulação, Vulnerabilidade: Químico

Na Terra, pessoas são seduzidas por sereias, ninfas, vampiros, botos, incubus, succubus e outros seres fantásticos. A mitologia metaliana também tem lugar para um predador romântico, uma irresistível criatura de fascínio sobrenatural. Ela chama-se Randarion, que é também o nome da terceira maior lua de Metalian.

Randarion tem o aspecto geral de um metaliano, exceto por alguns detalhes. A cabeça é bem menor e mais achatada, lembrando mais uma ostra fechada. Os olhos são maiores. As costas terminam em uma espécie de segundo abdome, à semelhança dos insetos. E em suas costas abrem-se dois pares de majestosas asas azul-metálicas, que não precisam de ar para o vôo — elas deslizam em campos magnéticos. A impressão geral é a de uma espécie de borboleta humana prateada. Talvez até exista ligação entre a lenda de Randarion e as fadas da Terra, com suas delicadas asas de inseto.

Randarion não tem sexo definido. É ao mesmo tempo macho, fêmea e outros que possam existir, mas sempre será capaz de aparentar o sexo oposto ao daquele que pretende seduzir. Qualquer criatura sexuada que coloque os olhos em um/uma Randarion verá nele/nela a criatura mais bela e irresistível do universo.

Tomar qualquer atitude hostil contra um/uma Randarion só é possível após vencer um teste de Resistência-3. Construtos que não tenham uma mente humana são imunes a esse efeito.

Traktorianos

F4-8, H1-3, R3-4, A3-5, PdF0-5

Construto (Mecha: Modelo Especial)

Os traktorianos são robôs com cérebros orgânicos. Seus ancestrais eram invertebrados marinhos que, no decorrer de sua evolução, trocaram suas carapaças naturais por corpos mecânicos. A aparência de um deles pode variar muito, mas quase todos medem três metros de altura e parecem robôs tipo "mecha".

Em sua forma natural, um robô traktoriano típico tem entre três e quatro metros de altura. Apresenta estrutura humanóide — cabeça, tronco, dois braços e duas pernas —, mas sua constituição lembra mais um caminhão do que uma pessoa. A cabeça é minúscula em relação ao corpo, do tamanho de um capacete comum (são comuns as cabeças com formas de animais, dependendo da cidade-estado de origem do robô). Os ombros são enormes, muitas vezes quadrados, com braços maciços e grandes mãos de cinco dedos. Fêmeas são ligeiramente mais delgadas, podendo ser reconhecidas por sua menor estatura e pelo andar.

Dentro dessa aparência geral, a forma de um robô traktoriano pode variar imensamente: alguns têm asas ou turbinas e podem voar, outros têm rodas ou esteiras, e outros podem locomover-se na água ou sob ela. Muitos carregam armas, algumas implantadas em seus próprios corpos — nos pulsos, peito e ombros. As armas mais comuns são pistolas laser (dano por PdF, luz), rifles de plasma (PdF, calor/fogo) e lança-mísseis (PdF, explosão), mas muitas outras armas podem existir. Devido a seu grande tamanho, poucas podem ser manuseadas por pessoas da Terra.

Quase todos os traktorianos localizados na Terra foram vítimas de um naufrágio, ocorrido em 1957 pela contagem de tempo da Terra. Ao abandonar o hiperespaço, um cruzador espacial de Traktor explodiu perto na atmosfera terrestre. Seus destroços ficaram em órbita. Mais de trezentos robôs caíram como meteoritos nos mais diversos pontos do planeta. Quase todos foram destruídos, mas a maioria dos cérebros sobreviveu. Resgatados e levados pelas forças armadas para centros de pesquisa, os cérebros aguardaram o momento certo e ocuparam os corpos de oficiais. Graças a esse artifício, muitos comandantes do Departamento de Defesa, CIA, NORAD e outras agências militares são traktorianos infiltrados.

A bordo do cruzador naufragado havia robôs de muitos tipos, representantes das mais variadas cidades-

OS ALIENS

Enquanto aguardam, os traktorianos lutam para recuperar seu acesso ao espaço. Tentam acelerar o avanço de nossa tecnologia com informações sutis, incentivando o programa espacial (jamais teríamos o novo ônibus espacial sem a ajuda deles). Ao mesmo tempo, usam sua influência política e militar para capturar metalianos.

Existem na Terra pouquíssimos traktorianos ainda em seus corpos robóticos originais. Quando encontrados pelas autoridades, são ajudados (mas nem sempre) por seus colegas infiltrados e logo passam a ocupar corpos terrestres.

Traktorianos em corpos robóticos sempre possuem pelo menos três entres as seguintes Vantagens e Desvantagens: Adaptador, Armadura Extra, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Bateria, Curto-Circuito, Interferência, Insano (normalmente uma Obsessão: caçar metalianos), Levitação, Membros Extras, Membros Elásticos, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade.

estado de Traktor: técnicos, astronautas, engenheiros... Apenas os mais fortes sobreviveram à queda sem maiores danos. Muitos foram encontrados e levados para centros de pesquisa, e o estudo de seus corpos proporcionou grandes avanços à tecnologia norte-americana (os cérebros, claro, invadiram corpos terrestres assim que tiveram chance e não foram encontrados).

A ciência obtida atavés da análise dos robôs foi responsável por grandes avanços dos EUA em computação e engenharia. Privados de sua alta tecnologia, contudo, os traktorianos não podem contatar seu planeta natal. Traktor fica a vinte anos-luz de distância, e qualquer transmissão de rádio levaria vinte anos para chegar até lá. Certa vez um traktoriano prisioneiro na Terra conseguiu enviar uma mensagem através do radiotelescópio de Arecibo, em 1986: ela atingirá Traktor em 2006.

Quase todos os traktorianos têm pelo menos uma Perícia entre as seguintes: Ciência, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Sobrevivência. Alguns também possuem Genialidade.

Traktoriano Infiltrado

F0-5, H0-5, R0-5, A0-5, PdF0-5

O cérebro de um traktoriano pode ser transplantado para outro corpo, e eles estão sempre em busca de corpos melhores e melhores. Essa obsessão torna os torna inimigos dos metalianos, pois eles cobiçam seus poderosos corpos de metal orgânico. Atualmente a ciência e tecnologia do planeta Traktor dedicam-se à exploração do espaço, com o único objetivo de localizar Metalian. Não tiveram sucesso até agora.

Qualquer corpo serve para acomodar um traktoriano, se tiver uma caixa craniana de tamanho adequado e um sistema circulatório para alimentar o cérebro

com oxigênio e carboidratos. Isso inclui pessoas da Terra: quando diante de uma pessoa da Terra, o cérebro de Traktor utiliza sua musculatura rudimentar para saltar no rosto da vítima e penetrar na cavidade nasal, abrindo caminho até o cérebro. Lá os tecidos se misturam, o cérebro aprende as informações necessárias para fazer o novo corpo funcionar, e depois expele o cérebro antigo pelo esôfago para que seja dissolvido pelo suco gástrico no estômago, sem gerar suspeitas.

Se o corpo morre, o cérebro tem ainda alguns tempo de vida para procurar outro. Ele tem 5-6 Pontos de Vida, e perde um PV por rodada enquanto não penetra em um novo corpo. O cérebro faz um salto (apenas um) como se tivesse H3; uma vítima cujo rosto tenha sido atingido deve ter sucesso em um teste de Esquiva e outro de Força para evitar que a massa de carne pulsante penetre em sua boca ou narinas. Do contrário, morre.

A troca de corpos pode ser feita várias vezes, mesmo quando o corpo atual ainda vive, mas muitos traktorianos têm medo ou não sabem disso.

Quando habita o corpo de uma pessoa da Terra, o traktoriano se torna mais recluso e isolado, mas também mais impelido a agir em nome de sua espécie. Mostra elevados conhecimentos em tecnologia, mas não o bastante para despertar suspeitas (oficiais das forças armadas geralmente são formados em engenharia). O traktoriano também pode ser reconhecido por seu fascínio pelas máquinas, sobretudo carros esporte, que lembram muito seu corpo robótico original.

O típico traktoriano infiltrado é quase indistinguível de uma pessoa normal. Sem um exame detalhado da caixa craniana, apenas a observação cuidadosa de certos detalhes permitem descobrir se alguém está "possuído". Muitos têm o nariz quebrado, coisa que pode ter acontecido durante a violenta entrada do cérebro traktoriano pela narina. Quase todos têm mau hálito. Não formam família, ou abandonaram-na em algum momento. São ambiciosos, procuram galgar posições de comando cada vez mais importantes. Gostam de armas, veículos e computadores. Alguns têm medo de animais.

Da mesma forma que os robôs, os traktorianos infiltrados têm pelo menos uma Perícia entre estas: Ciência, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Sobrevivência. Alguns também têm Genialidade. Podem ter também quaisquer Vantagens e Desvantanges aceitas para personagens jogadores (incluindo algumas possuídas por sua vítima).

deles sobreviveu em suas formas de robô. Eles agem escondidos, cientes de que é difícil atuar na Terra em sua condição, e tentam conseguir corpos locais. O paladino que habita um corpo terrestre mostra-se uma pessoa intolerante, arrogante e impaciente. Seu desprezo pelo povo da Terra é tamanho que até torna difícil disfarçar sua origem extraterrestre. Um líder militar que trata seus subordinados como cães pode muito bem ser um traktoriano paladino.

O robô paladino pode ser reconhecido pelo revestimento dourado e capacete em forma de elmo. Sempre usa uma espada de força (veja em Equipamentos).

Tecnossauro

F4-14, H0-4, R5-10, A1-5, PdF0-5

Construto (Mecha: Modelo Especial), Monstruoso

Os tecnossauros estão entre os mais violentos guerreiros de Traktor. Suas formas monstruosas lembram feras pré-históricas, com seus corpos de dragão, bem maiores que os traktorianos normais. Reúnem-se na Cidade Saurísquia, uma selva brutal onde apenas os fortes sobrevivem. Levam uma vida de batalhas constantes, valorizando a força física e desprezando as armas de fogo. E são menos inteligentes que a média geral traktoriana.

Tendo em vista a baixa inteligência e a sede dos tecnossauros por guerras, não foi difícil convencê-los a tripular os cruzadores espaciais que partiram em busca de Metalian — onde, sem dúvida, teriam todos os inimigos que pudessem esmagar. Por esse motivo quase um terço dos traktorianos a bordo da nave que naufragou na Terra eram tecnossauros. Seus corpos poderosos resistiram melhor ao acidente que os demais, e a maioria deles ainda conserva suas pavorosas formas robóticas. Escondem-se em selvas, montanhas, lagos e cavernas, vivendo isolados, dando raízes a lendas sobre dinossauros que teriam escapado à extinção.

Paladino

F6-8, H1-4, R3-4, A4-5, PdF0-2

Construto (Mecha: Modelo Especial), Arma Especial (Espada de Força)

Em Traktor, a Catedral Computadorizada que abrigava o computador-messias Gigacom era protegida pelos paladinos da Guarda Eclesiástica. Guerreiros fanáticos, devotos à proteção do clero com todas as forças. Com a destruição do messias, hoje os paladinos dedicam-se fervorosamente à busca do milagre prometido — os corpos metalianos. Eles não obedecem a nenhum código de conduta que exija bondade, humildade ou honra: sua única meta é perseguir a dádiva de Gigacom e esmagar hereges.

Muitos paladinos viajavam a bordo do cruzador espacial naufragado na Terra. Por serem fortes, boa parte

De todos, são os menos atraídos por posições de liderança — a menos que exijam o uso de força bruta. Um terrestre com o cérebro de um tecnossauro torna-se um brigão indisciplinado, um maníaco homicida, um lutador profissional ou coisa do tipo. Ele começa a fazer exercícios como um louco, para tirar máximo proveito deste "fraco e miserável corpo de carne".

Entre os tecnossauros em corpos robóticos, alguns podem voar (Levitação) ou nadar (Anfíbio). Também costumam ter pelo menos duas entre as seguintes Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Bateria, Curto-Circuito, Interferência, Insano (normalmente Fúria ou Homicida), Inculto, Membros Extras (muitas vezes uma cauda), Sentidos Especiais, Vulnerabilidade. Embora sejam bem maiores que os outros traktorianos (atingem até 10m de comprimento ou altura, dependendo de sua forma), não chegam a usar regras para Tamanho Gigante.

É raro que tecnossauros tenham Genialidade. A única Perícia que costumam ter é Sobrevivência.

Guerreiro Cósmico

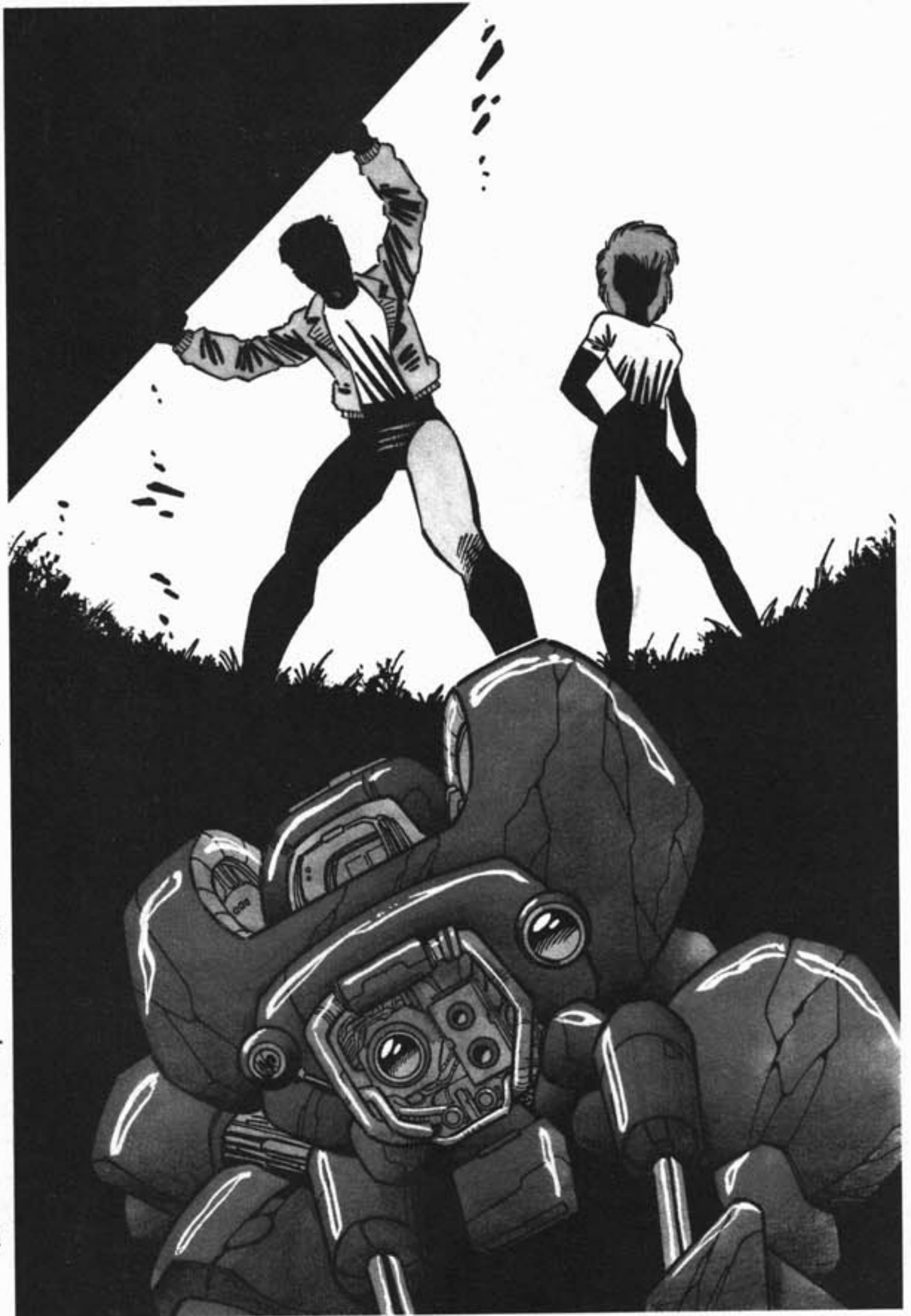
F3-6, H2-6, R4-10, A3-5, PdF4-8

Construto (Mecha: Modelo Especial), Ataque Especial (PdF, Dano Gigante), Levitação

Os guerreiros cósmicos estão entre os mais poderosos combatentes de Traktor. Seus corpos são adaptados para sobrevivência e combate no espaço, atuando como pequenas naves vivas — em vez de pilotar um caça, ele próprio é o caça. Tal atividade exige muito poder e coragem, levando em conta o gigantesco poder de fogo envolvido em combates espaciais.

O corpo robótico de um guerreiro cósmico lembra um caça espacial, com turbinas e canhões. Em geral são muito grandes, quase do tamanho dos tecnossauros. Muitos não possuem uma das mãos (ou ambas), carregando em vez disso armas implantadas nos braços. É comum que muitos tenham Formas Alternativas de naves e robô, mas a maioria não é capaz de mudar de forma.

Os guerreiros cósmicos mais poderosos costumam ter uma ou mais entre as seguintes Vantagens: Arena (espaço), Armadura Extra (PdF), Invisibilidade ("stealth"), Sentidos Especiais, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo. Quase todos têm as Perícias Máquinas ou Sobrevivência.

Quando perdem seus corpos robóticos e se tornam infiltrados, os guerreiros cósmicos tentam recuperar de qualquer forma seu domínio dos céus: quase todos tentam se tornar pilotos de combate ou astronautas.

ALERTA 137

"Alerta 137" é uma aventura própria para U.F.O.Team. Ela apresenta uma história preparada para Mestres iniciantes, com sugestões de testes e procedimentos. Você também vai encontrar aqui mapas de áreas importantes do NORAD, que podem ser usadas em outras aventuras.

Tudo começa na base subterrânea do NORAD, quando os membros do U.F.O.Team estão no Centro de Treinamento, se exercitando em testes de combate.

Sem que eles soubessem, algumas criaturas extraterrestres conseguiram escapar dos laboratórios onde estavam presas. Os sistemas de segurança automáticos isolaram esta área do NORAD, o Setor Prata, para evitar que as formas de vida alienígena escapem da base e ameacem pessoas inocentes. Alguns soldados conseguiram sair antes do fechamento das portas; outros não tiveram tanta sorte...

O desafio dos personagens jogadores será localizar e prender — ou destruir — os monstros que fugiram. Apenas assim as portas serão abertas e eles poderão sair. Do contrário, o suprimento de ar vai se esgotar em 24 horas...

1 • Centro de Treinamento

Este é o local onde a aventura tem início. Comece descrevendo o lugar e a situação para os jogadores. Diga a eles o seguinte:

O Centro de Treinamento é uma sala imensa, com trinta metros de largura e dez de altura. Tem uma porta na parede norte e janelas blindadas a oeste, que levam para os corredores. No alto, perto do teto, vocês podem ver a Sala de Controle (a área 2 no mapa). Caixas e barris servem de obstáculos. Por ser tão alto, o Centro alcança os dois andares do Setor Prata do NORAD.

Aqui é onde os membros do U.F.O.Team treinam técnicas de combate, ação em equipe e estratégia. Vocês se exercitam aqui todos os dias, e agora está na hora do treinamento. Quando vocês entram na sala, a porta é trancada.

A voz do computador diz que hoje vocês vão treinar contra robôs de combate. Seis robôs enormes e mal-encarados surgem do nada, equipados com metralhadoras nos pulsos, e começam a avançar na direção de vocês.

Verifique se todos os jogadores decidem lutar — talvez algum deles tente fugir ou fazer outra coisa! Infelizmente, pouca coisa pode ser feita, pois a sala fica trancada até que o treino tenha terminado.

Quando o combate começar, use as regras explicadas no quadro Regras para o Centro de Treinamento.

Robôs de Treinamento

F2, H2, R2, A1, PdF2

Estes números não são definitivos: como Mestre, você pode aumentar ou diminuir qualquer Característica dos robôs. Pode também colocar mais deles (ou menos) para lutar contra os personagens.

Quando terminar o combate contra os robôs, seja com a vitória ou derrota dos personagens jogadores, diga a eles o seguinte:

O computador registra o resultado e encerra o combate. Os robôs desaparecem, como sempre.

Mas algo parece errado. Os técnicos que ficam na Sala de Controle deveriam estar falando pelos alto-falantes, para comunicar o desempenho da equipe. Vocês não conseguem olhar dentro da Sala de Controle, porque os vidros são espelhados. Os minutos passam, e nada acontece...

Pergunte aos jogadores o que eles querem fazer. Na verdade, não importa o que decidam, a aventura só vai continuar quando eles resolverem sair da sala — não há mais nada a ser feito aqui.

Existem três formas de sair: pela porta ao norte, que

Outros Heróis

O texto da aventura assume que todos os personagens pertencem ao grupo (o Mestre pode permitir que os próprios membros do grupo sejam usados como personagens jogadores). No entanto, caso um ou mais personagens jogadores não pertença ao U.F.O.Team, o Mestre deve cuidar para que ele(s) esteja(m) presente(s) na base antes da aventura começar. Algumas idéias:

- Você foi "convidado" pelo Pentágono para presenciar ou participar de um combate simulado contra o U.F.O.Team no Centro de Trenamento.
- Você havia sido capturado pelo NORAD (como às vezes acontece com os Rogue Hunters) e agora apareceu uma chance de escapar.
- Você havia conseguido se infiltrar no NORAD com objetivos próprios (seguindo ordens de seu Patrono, por vingança, para salvar um amigo...) quando tudo começou.

ALERTA 137

Regras para o Centro de Treinamento

No Centro de Treinamento do NORAD, um supercomputador projeta hologramas que funcionam como inimigos.

Um holograma é uma imagem projetada no ar com raios laser. Parece sólido, mas é feito apenas de luz. Sua mão o atravessa quando tenta tocá-lo, como se fosse um fantasma. É fácil reconhecer um holograma: eles não têm cores verdadeiras — apenas tonalidades metálicas, que brilham com as cores do arco-íris. Hologramas que sejam iguais a figuras verdadeiras existem apenas na ficção científica. (Tudo bem, isto aqui É ficção científica, mas o NORAD ainda não tem essa tecnologia.)

No Centro de Treinamento, quando os personagens acertam hologramas com seus golpes, na verdade estão apenas atingindo o vazio. Mas computador analisa seus movimentos, e faz os hologramas agirem como se estivessem sendo realmente golpeados.

Da mesma forma, quando um holograma acerta um ataque, o personagem não sofre nenhum ferimento verdadeiro; o computador apenas registra o dano em sua memória. Se os Pontos de Vida de um personagem chegarem a zero, um aviso eletrônico diz que ele está "morto" — apenas de mentirinha, claro. É como se o Centro de Treinamento fosse um videogame gigante.

O Centro de Treinamento é uma boa chance para os jogadores experimentarem o poder de combate de seus personagens, sem o risco de estes morrerem logo no início da aventura. Além disso, como Mestre, você pode colocar qualquer tipo de inimigo no Centro de Treinamento — animais selvagens, dinossauros, super-heróis... qualquer coisa!

agora está destrancada, bastando apertar um botão para abrir (mas não diga isso aos jogadores; verifique se eles pensam nisso sozinhos); quebrando a janela a oeste, que leva para o corredor do nível 1 (exige um teste de Força-3); ou alcançando a Sala de Controle, que fica no alto. Isso exige grande agilidade (um teste de Habilidade -2; falha resulta em uma queda que causa dano de 1d6), poder de vôo (Levitação), empilhando caixas, ou de alguma outra maneira (novamente não diga nada aos jogadores; deixe que pensem em um plano sozinhos). As janelas da Sala de Controle também têm vidros blindados, exigindo um teste de Força-3 para quebrar.

A forma como a aventura vai continuar depende de como os personagens vão sair da sala. Se entrarem na Sala de Controle, vá para a área 2; se usarem a porta ou a janela de baixo, estarão nos corredores (área 3).

2 • Sala de Controle

Diga aos jogadores que esta é a Sala de Controle do Centro de Treinamento. Aqui ficam os técnicos (que o Capitão Ninja chama carinhosamente de "carrascos") que criam as ameaças no computador e avaliam o desempenho da equipe. A janela da cabine projeta-se para dentro do Centro de Treinamento, proporcionando uma boa visão da sala inteira.

É possível entrar na sala pelo corredor ao norte ou pela janela do Centro de Treinamento. O elevador ao sul está travado no nível 2. Mas, quando os heróis entrarem, vão encontrar o lugar vazio. Os computadores ainda estão ligados. Nas telas aparece apenas a mensagem "Alerta 137".

Caso nenhum jogador pense em examinar os computadores, verifique quais têm a Perícia Máquinas e diga para fazerem testes de Perícia (uma tarefa média; teste H+1). Personagens sem a Perícia podem testar H-3.

Caso alguém consiga consultar os computadores, diga aos jogadores que surge na tela a seguinte mensagem:

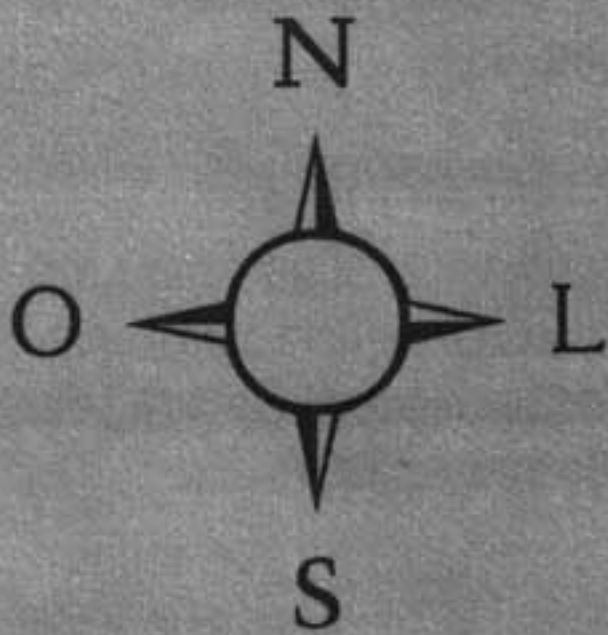
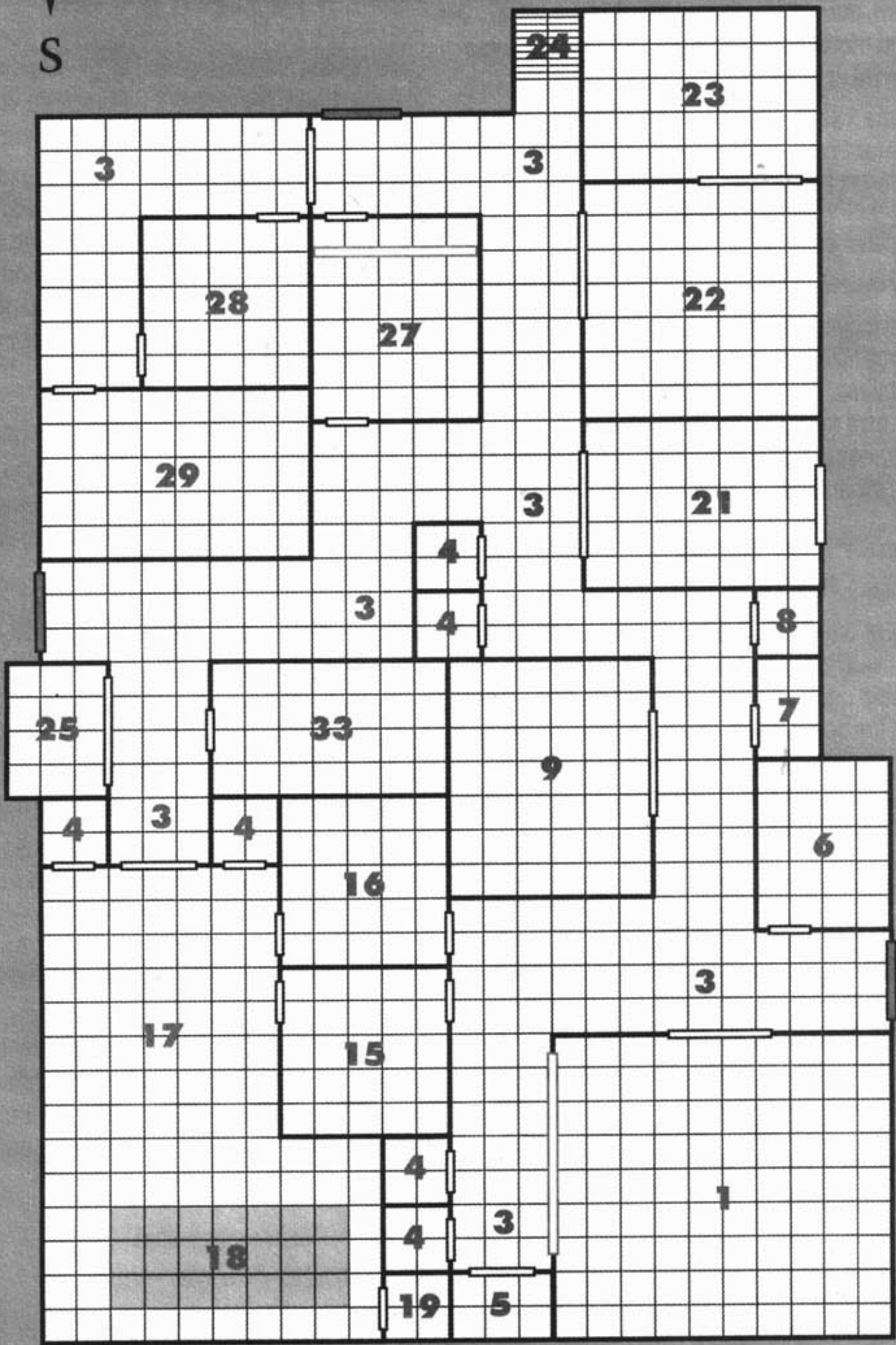
Alerta 137. Violação dos laboratórios biológicos. Formas de vida alienígena estão à solta. Para evitar a contaminação da base, o Setor Prata permanecerá lacrado até que o Alerta 137 seja cancelado. Os ocupantes devem capturar ou destruir as criaturas para cancelar o Alerta 137. Restam 24 horas de ar no Setor Prata.

3 • Corredores

Saindo para os corredores, os heróis vão notar que algo está muito errado. Não há ninguém à vista.

Diga aos jogadores que luzes vermelhas piscam e alarmes estridentes abalam seus nervos; todos os testes de Habilidade envolvendo percepção (ver, ouvir, sentir...) são feitos com redutor de -1. Os alarmes e luzes podem ser desligados na Sala de Controle (área 2).

As portas que levam para fora do Setor Prata estão seladas. Elas são muito fortes e pesadas — não são permitidos testes para derrubá-las. Os dutos de ar e o poço dos elevadores também estão selados. Todas as outras portas estão destrancadas, bastando apertar um botão para abrir.

Setor Prata - Nível 1

4 • Banheiros

O nível 1 do Setor Prata tem três pares de banheiros, masculino e feminino. São bem espaçosos. Não há banheiros no nível 2, porque cada alojamento tem seu próprio sanitário.

5 • Elevador do Centro de Treinamento

Este elevador é o mais usado pelos membros do U.F.O.Team, porque fica mais perto de seus alojamentos. No momento ele está preso no nível 2 (uma ferramenta foi usada para travar a porta).

Com o Alerta 137, o elevador não vai além dos níveis 1 e 2 do Setor Prata. O poço do elevador está bloqueado com portas blindadas.

6 • Sala de Reuniões/Mini-Auditório

Esta sala tem uma grande tela na parede norte, um tablado e três fileiras de cadeiras elevadas, como um pequeno cinema. Aqui é onde a equipe recebe aulas e instruções para missões. Também usam esta sala para discutir missões já cumpridas ou seu desempenho no Centro de Treinamento — ou apenas ver TV na tela.

7 • Escritório do Capitão Ninja

Sim, ele TEM um escritório! É o preço por ser o líder, não é? Aqui ele recebe pessoas para conversas particulares e preenche relatórios. A sala tem uma mesa com um computador bem fraquinho, cheio de vírus. Nas gavetas da mesa há relatórios atrasados, gibis de super-heróis e sua coleção de fitas de vídeo das Guerreiras Mágicas de Rayearth...

8 • Depósito de Material de Limpeza

Dizem que Anne Greenwood, a antiga comandante geral do NORAD, colocou o escritório do Capitão Ninja ao lado deste depósito de propósito, para irritá-lo. Aqui existem apenas baldes, esfregões, panos e demais produtos de limpeza.

9 • Salão de Jogos

Aqui é onde os membros do U.F.O.Team relaxam entre as missões. Tem uma mesa de bilhar, uma de pingue-pongue, três mesas menores para jogos de cartas ou tabuleiro e MUITAS máquinas de fliperama (que o Capitão mandou trazer).

Perto da parede norte há um frigobar com lanches e bebidas — se os personagens ficarem com fome, este é o único lugar do Setor Prata onde podem encontrar comida. Na parede sul há um armário onde ficam guardados os jogos.

10 • Quarto de Killbite

Este deve ser o único alojamento de uma base militar decorado com bichinhos de pelúcia e pôsteres com artistas de TV e cinema. Há uma guitarra sobre a cama e um aparelho de som ao lado.

Em um compartimento especial estão guardadas duas bolsas plásticas com 2 litros de sangue artificial cada. Cada litro restaura 2 Pontos de Vida em Killbite (caso ela esteja presente no grupo).

Neste quarto existe também um computador conectado à Internet. Devido ao Alerta 137, o acesso ao exterior está bloqueado — mas ainda é possível fazer contato com o computador do Laboratório II (área 28). Faça um teste difícil de Máquinas. Caso o teste seja bem-sucedido, diga ao jogador as informações que existem no computador.

11 • Quarto de Ogresa

Fotos de astros da luta livre são o único toque pessoal no alojamento de Melissa. Só que essas fotos estão literalmente por toda parte — mal se consegue ver as paredes!

12 • Quarto de Deadly Eye

Este quarto tem uma estante com muitos livros sobre assuntos variados, e também o maior guarda-roupas do NORAD — cheio de ternos finos e elegantes. Em uma parede há um alvo de dardos, com diversos dardos espetados nele (todos na mosca).

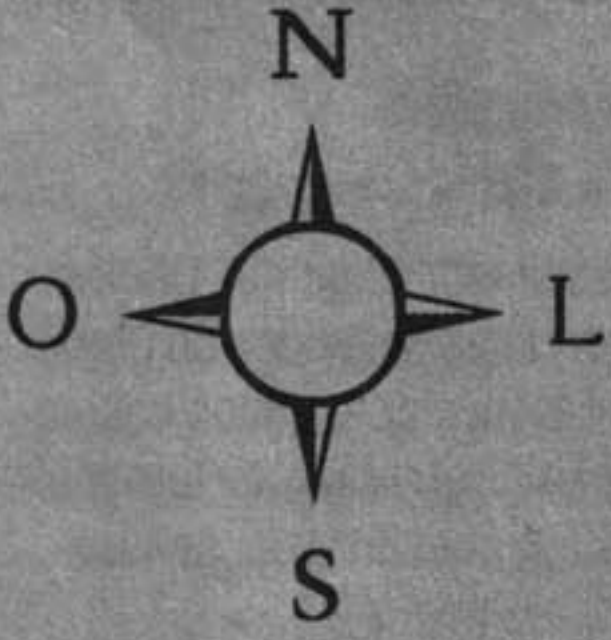
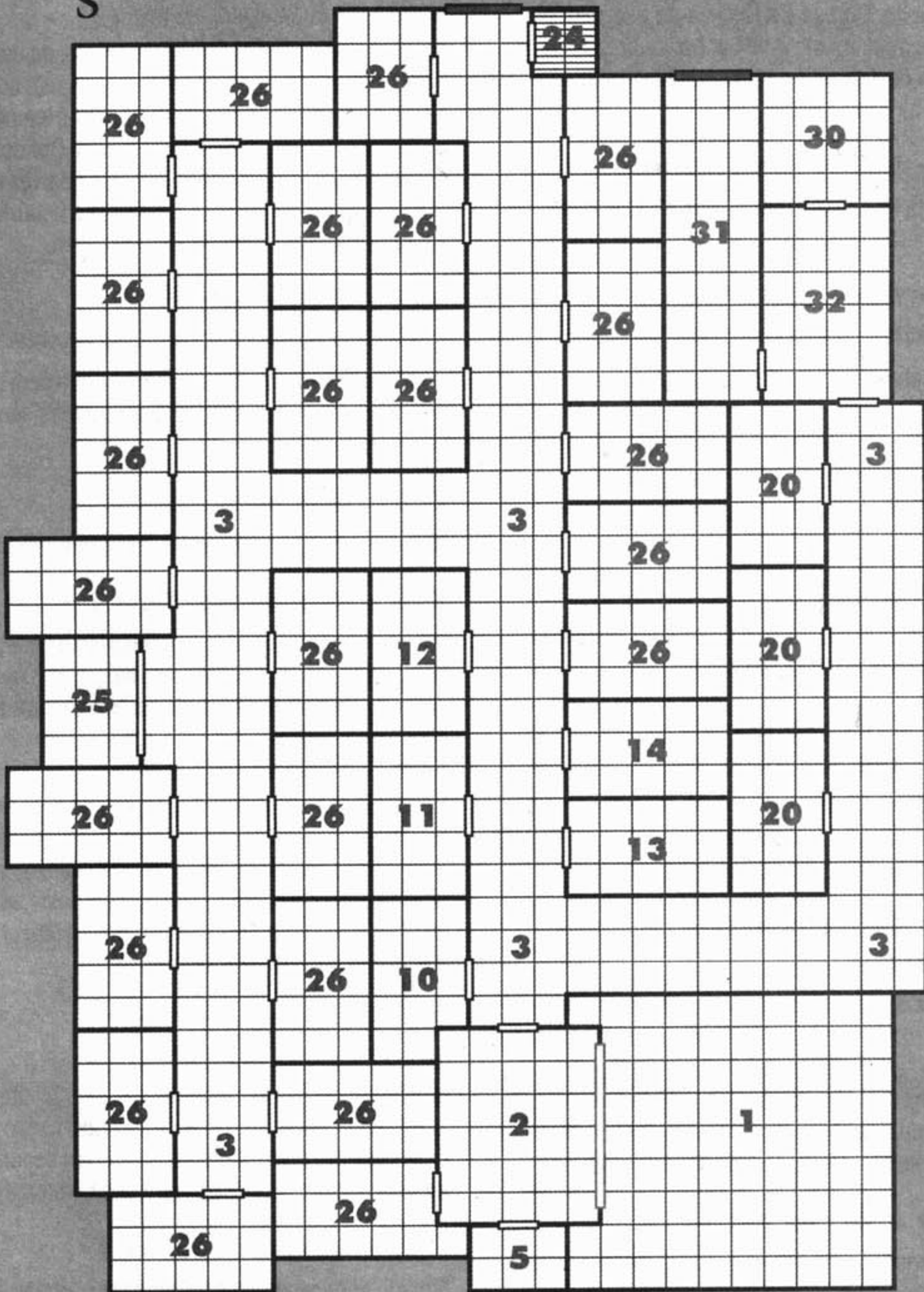
Deadly Eye coleciona armas de fogo antigas e modernas: existem várias delas nas paredes, mas nenhuma está carregada.

13 • Quarto da Gladiadora

Este quarto não mostra quase nenhum toque pessoal. Parece igualzinho aos outros alojamentos do Setor Prata, exceto pelo retrato do marido e filhos de Abigail Days sobre o criado mudo. No armário ao lado da cama existem apenas roupas comuns e algumas revistas de medicina.

14 • Quarto do Capitão Ninja

O quarto do Capitão é uma bagunça total! Gibis, fitas de vídeo e CDs espalhados por toda parte! As paredes estão cheias de condecorações militares e fotos

Setor Prata - Nível 2

de todas as partes do mundo. Nelas aparece um homem do tamanho aproximado do Capitão, mas em todas as fotos a cabeça do tal homem foi cuidadosamente recortada.

Sobre uma estante há um suporte para duas espadas japonesas. Uma é a katana, aquela que o Capitão está usando no momento. A outra é uma wakizashi, um pouco menor.

15 • Vestiário Feminino

Aqui Killbite, Ogresa e a Gladiadora guardam os trajes de treinamento e de banho, se preparam para sessões de exercícios e treinamento, ou tomam uma boa ducha depois dessas sessões.

16 • Vestiário Masculino

A mesma coisa para Deadly Eye e o Capitão Ninja. (Não, ele NÃO tira a máscara para tomar banho!)

17 • Sala de Condicionamento Físico

Este local está repleto de equipamento para exercícios: halteres, esteiras rolantes, bicicletas ergométricas e outras "máquinas de academia". Claro que aqui estamos lidando com um grupo de três garotas superfortes e um capitão maníaco por exercício!

18 • Piscina

A piscina deveria servir para exercícios, mas os membros do U.F.O.Team a usam como local de lazer. Ogresa relaxa AO LADO da piscina, nunca dentro dela!

19 • Depósito de Materiais Diversos

Aqui ficam guardados materiais de limpeza para a piscina e da Sala de Condicionamento, além de equipamento de mergulho para treino subaquático.

20 • Quartos de Quarentena

Parecem alojamentos comuns, mas na verdade servem para manter pessoas que, por algum motivo, estejam "em observação" — talvez por terem contraído alguma doença alienígena. Câmeras vigiam seus ocupantes o dia todo. Os quartos ficam estrategicamente colocados ao lado dos laboratórios.

21 • Refeitório

Aqui comem os membros do U.F.O.Team e toda a equipe de apoio — técnicos, cientistas, etc. Os depósitos de comida estão vazios: alguém (ou alguma coisa) chegou antes e devorou tudo que havia aqui.

22 • Manutenção ("Oficina dos Gnomos")

O Capitão costuma chamar este lugar de "Oficina dos Gnomos" (comparando aos duendes do Papai Noel). É onde os cientistas inventam novos equipamentos para o U.F.O.Team. Normalmente tem muita gente trabalhando, mas agora está vazio: apenas peças e ferramentas por toda parte.

Existem muitas armas, mas a maioria está incompleta. Uma delas, contudo, pode ser usada: uma luva elétrica, que permite provocar dano elétrico por Força (acrescido ao tipo de dano normal). Por ser uma arma experimental, ela pode falhar. Cada vez que for usada, jogue 1d6; um resultado 6 faz o usuário levar choque, sofrendo o mesmo dano da luva.

23 • Almoxarifado ("Depósito dos Gnomos")

Aqui são guardadas peças de reposição para tudo o que passa pela Manutenção. Essas peças são inúteis para os heróis.

24 • Escada

Uma escada liga o primeiro e o segundo níveis.

25 • Elevador Principal

Este é o elevador usado pela maioria do pessoal do Setor Prata. Ainda funciona — mas, assim como o elevador da área 5, não pode ser usado para sair.

26 • Alojamentos

Nestes alojamentos vivem a equipe de apoio do U.F.O.Team — soldados, técnicos e cientistas. Um quarto pode ser usado por dois cientistas, quatro técnicos ou seis soldados. Assim como os aposentos do U.F.O.Team, os quartos também têm chuveiro, pia e aparelho sanitário internos.

27 • Laboratório I

Aqui são feitos testes perigosos e demonstrações. A porta sul leva ao laboratório propriamente dito. A porta norte leva a um corredor de observação onde espectadores podem assistir a tudo em segurança, através de uma parede de vidro super-reforçado.

28 • Laboratório II

Isolado com o Laboratório III em um corredor prote-

gido por uma porta (normalmente) trancada, este laboratório é usado para experiências com cobaias vivas. Geralmente ficam aqui as cobaias mais perigosas, mantidas no Confinamento I.

Este laboratório tem um computador para registrar dados sobre as experiências, assim como o outros. Mas este é mais importante, pois aqui estão guardados os registros secretos sobre as criaturas que fugiram. Faça testes difíceis de Máquinas: cada teste permite saber um pouco sobre uma das criaturas que fugiu (seu tamanho, sua aparência, seu esconderijo mais provável).

Não revele demais aos jogadores, ou a aventura perderá a graça. Diga apenas aquilo que precisam saber com mais urgência, como pistas sobre o paradeiro dos monstros.

29 • Laboratório III

Aqui são realizados testes com espécimes vivos menos perigosos; esses espécimes são confinados aqui mesmo.

30 • Laboratório IV

A própria existência deste laboratório é um segredo. Ele foi criado acrescentando outra parede dentro do Confinamento II, mas na verdade é uma extensão do Laboratório II.

Aqui ficava confinado o mais perigoso dos espécimes — um metaliano vivo. Experiências com ele deveriam sempre ser realizadas nesse espaço reduzido, por causa do segredo.

31 • Laboratório V

Aqui são realizadas autópsias, biópsias e dissecações.

32 • Confinamento II

Aqui são armazenadas cobaias mortas que ainda podem ser usadas em novas experiências.

33 • Confinamento I

Aqui são confinadas cobaias vivas, principalmente de projetos de armas biológicas. Existem monstros muito perigosos trancados nestas celas...

Caso os heróis consigam apanhar algum monstro ainda com vida, ele poderá ser aprisionado aqui, em alguma das celas vazias.

O Final da Aventura

A aventura termina quando todos os monstros alienígenas estiverem mortos ou aprisionados no Confinamento I. No momento em que isso acontecer, os sensores cancelam o Alerta 137 e os portões para fora do Setor Prata se abrem. O fornecimento de ar retorna, e o perigo passa.

As criaturas fugitivas aparecem nos quadros. O Mestre pode usar algumas, todas elas, ou simplesmente nenhuma — ele pode escolher outras criaturas no capítulo "Bestiário". A quantidade de criaturas também deve ser escolhida pelo Mestre.

Plasmóides

F0, H3, R0, A0, PdF0

Estes plasmóides alienígenas são pequenas formas de vida unicelular, mas muitos maiores que um plasmóide comum: cada um deles cabe em um balde.

Os plasmóides foram soltos pelo Doppelganger (veja mais adiante) e estão espalhados pelo Setor Prata. Eram apenas quatro, mas eles se reproduzem rápido; agora são 2d6+4 (o Mestre determina a quantidade exata). Eles escondem-se em lugares como banheiros, aposentos e outras salas menores (novamente, o Mestre decide onde eles estão). Reúnem-se em grupos de 1d6 indivíduos. Nenhum deles pode escapar, ou o Setor Prata continuará fechado!

Um plasmóide ataca saltando sobre sua vítima, grudando em sua pele e segregando ácido sobre ela. O ácido causa 1d6 pontos de dano por rodada, ignorando a Armadura (personagens com Armadura Extra: Químico fazem sua jogada de Armadura normal), até que a vítima esteja morta ou até que o plasmóide tenha sido removido. Para arrancar o plasmóide, um personagem deve ter sucesso em um teste de Força+1 e não poderá fazer qualquer outra coisa naquela rodada. Ataques contra um plasmóide que esteja grudado a alguém provocam, na vítima, metade do dano que provocam à criatura.

Meduzóide

F1, H1, R0, A0, PdF0, Ambiente Especial, Invisibilidade, Elásticos, Telepatia

O Meduzóide é uma espécie de água-viva gigante, muito agressiva e hostil. Ele está escondido na piscina da Sala de Condicionamento Físico (área 18). Dentro d'água ele fica transparente, quase invisível; pode ser enxergado apenas com um teste de H-1 feito por personagens com Sentidos Especiais.

O Meduzóide ataca apenas pessoas que estejam perto da piscina (até 3m) ou dento dela. Ele tem seis grandes tentáculos, e pode atacar com todos na mesma rodada (faça testes de Habilidade para atacar alvos que estejam fora da piscina, ou ataques simples para alvos dentro da piscina). Cada tentácu-

lo é coberto com milhares de ferrões minúsculos, como os de uma meduza de verdade. Quando acerta um ataque, o tentáculo causa dano (F+1d) e também injeta um veneno paralisante. Qualquer vítima que tenha sofrido dano deve fazer um teste de Resistência; se falhar, ficará paralisada durante uma hora.

O Meduzóide está muito bem protegido na piscina: ataques com PdF baseados em calor/fogo ou luz não funcionam na água; outras armas de fogo, flechas e armas arremessadas (contusão, corte ou perfuração) causam apenas metade do dano. Além disso, para acertá-lo, os heróis precisam primeiro ter sucesso em testes de H-1 (para ver o alvo, apenas aqueles com Sentidos Especiais) e só depois fazer seus ataques.

A melhor forma de vencer o Meduzóide (se os jogadores pensarem nisso) é esvaziando a piscina. O registro de água fica no Depósito de Materiais Diversos (área 19). Sem água, o monstro ainda pode lutar, mas agora será bem mais fácil acabar com ele.

Doppelganger

F4, H4, R6, A2, PdF4

O mais perigoso entre os monstros foragidos. É uma criatura mutante, capaz de assumir a forma de qualquer pessoa que tenha visto. Por isso recebeu o nome de Doppelganger.

É uma criatura muito inteligente. Estava presa no Confinamento I e fugiu assumindo a forma de um guarda do NORAD. Quando um técnico abriu a cela, pensando estar vendo um guarda ferido, a criatura escapou. Depois disso, soltou outros espécimes para criar confusão e cobrir sua fuga.

Apenas a aparência da criatura muda. Ela pode imitar o corpo, a voz e roupas, mas não armas e equipamentos. Suas Características são sempre as mesmas, e essa é sua maior fraqueza: o Capitão Ninja verdadeiro sabe usar espada, mas o Doppelganger transformado em Capitão não saberá!

O Doppelganger pode fingir ser qualquer membro do U.F.O.Team; ele esteve na Sala de Controle e observou todos durante o treinamento. Foi ele também que travou o elevador na área 5 para atrasar os heróis.

O Doppelganger sabe que o Setor Prata está lacrado. Seu plano é matar um dos membros do U.F.O.Team (ou todos, se necessário) e assumir seu lugar para que o deixem sair.

Se for descoberto e encurralado, o Doppelganger vai tentar um último plano de fuga: assumir a forma de um dos heróis e entrar em combate com ele, esperando ser capaz de matá-lo e enganar os outros.

O Doppelganger não sabe usar nenhuma arma. Quando luta, ele ataca com suas garras afiadas, que causam dano por Força — ou dispara espinhos que causam dano por PdF. Se tentar usar alguma arma para manter seu disfarce, ele causará dano menor (F-1d ou PdF-1d).

VOCÊ PODE SER UM SUPER

U.F.O.TEAM contém tudo que você precisa para viver aventuras de super-heróis em jogos de RPG. Um suplemento indispensável para o MANUAL 3D&T.

- 8 novos Patronos para agentes secretos: NORAD, NASA, FBI, CIA, Império Metaliano e outros.
- Listas de armas brancas, armas de fogo, armaduras e outros equipamentos modernos e futuristas.
- Novas regras para superpoderes.
- 13 heróis e vilões prontos para uso como personagens jogadores ou NPCs.
- 11 novas Vantagens Únicas: Bioarmadura, Meio-Metaliano, Meio-Nanomorfo, Protec e outras.

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL
ANO 7 • Nº 23 • R$ 8,50
7 897780 508474 >

MANUAL 3D&T

TRAMA

ATENÇÃO: Este livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T